VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Саката Эйо 9 дан

Смерть и жизнь
(сикацу)

Перевод с японского языка выполнен Ю. П. Филатовым

Санкт - Петербург
2000 г.

Содержание

Глава 1 Проблемы жизни и смерти 3

Глава 2 Основные типы угловых форм 6
Угол из 6 пунктов 7
Угол из 7 пунктов (тип 1) 12
Угол из 7 пунктов (тип 2) 16
Угол из 7 пунктов (тип 3) 21
Угол из 7 пунктов (тип 4) 26
Угол из 8 пунктов 28

Глава 3 Теория и практика судьбы камней. Способы защиты и атаки 34
Два способа выживания 34
Способы разрушения глаз 45
Упражнения для тренировки 46

Глава 4 Суть и способы решения проблем жизни и смерти 50
Комбинации на порчу глаз 51
Прием хэкоми 53
Различные типы «ко» 54
Сагари на первую линию 57
Соединение и построение глаз 59
Итигомас 60
Иси но сита 63
Жертвы 64

Компьютерная верстка и исправления выполнены Е. Матвеевым и В. Наумовым.

Глава 1 Проблемы жизни и смерти

«Шесть умирают — восемь живут»

Основа квалификации в Го, то есть сила игры — в понимании проблемы судьбы камней.

Всем известно, что группа с одним глазом погибает, а с двумя живет. Суть понимания проблемы судьбы камней состоит в том, чтобы заранее предвидеть в каждом отдельном случае, сколько глаз имеет та или иная группа.

*

Мы решительно утверждаем, что как бы хорошо не было проведено начало игры и ее средняя стадия, без понимания проблемы судьбы камней партия вряд ли кончится успехом.

Возникает вопрос: как воспитать в себе понимание ситуации для оценки судьбы камней в конкретных обстоятельствах?

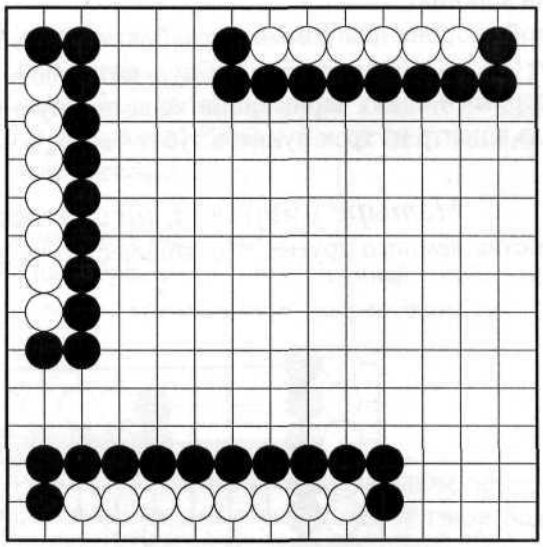
Кое-что в общих чертах вам уже должно быть знакомо на примерах дебютов, но особенно ясно должно было проявиться в практической игре. Остается только повторить изученное и основательно закрепить в памяти.

Если игрок поймет, и основательно разобравшись в вопросе, который раньше не совсем понимал, начнет применять на практике узнанные приемы, он значительно повысит свою силу игры.

Так как вся суть Го заключается в «судьбе камней», существует много пословиц, касающихся сильных, эффективных пунктов.

Если запомнить соответствующие пословицы, а также способы и технику их применения, это очень облегчит практический расчет в реальной игре.

Начнем с хорошо запоминающейся пословицы: *«Шесть умирают — восемь живут»*.



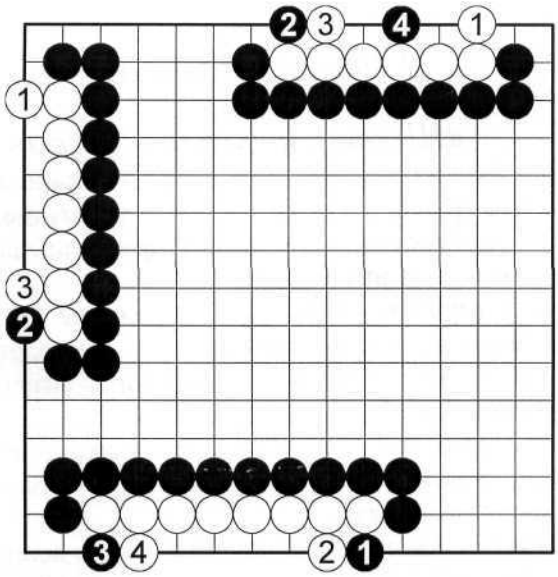
Д.1

Если на второй линии расположено 6 камней, они гибнут, а если 8 — они спасаются. Вот смысл этой пословицы.

В правом верхнем углу белые, которых только шесть, даже при своем ходе не в состоянии выжить.

Слева снизу у белых 8 камней, потому они выживают даже при ходе черных.

На левой стороне диаграммы показан промежуточный случай, где белые при своем ходе спасаются, а при ходе противника гибнут.



Д.2

Вверху справа белые, даже имея право хода и играя 6.1, погибают. Черные отвечают ч.2, сужая территорию белых приемом ханэ, а затем при помощи накадэ ч.4 совершенно и бесспорно убивают их.

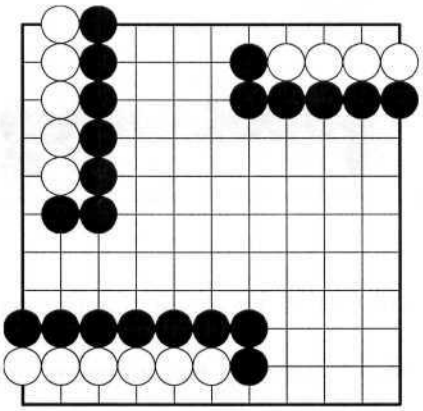
Внизу даже при ходе черных ч.1 и ч.3 белые вынуждены отвечать 6.2 и 6.4, получая очень маленькую территорию, но и ее достаточно для выживания, ввиду известной ситуации — глаз из 4-х пунктов в линию.

В позиции на левой стороне диаграммы, если белые в состоянии играть 6.1, на ханэ черных ч.2 они отвечают 6.3, получая жизнеспособную позицию.

Напротив, если первыми ходят черные, они ходами в пункт «1» и ч.2 делают ханэ, а затем с помощью накадэ в центр из трех пунктов губят белых, в чем легко убедиться.

Четыре умирают, шесть живут

В углу обстоятельства немного другие, т. е. количество камней, необходимых для выживания, меньше.



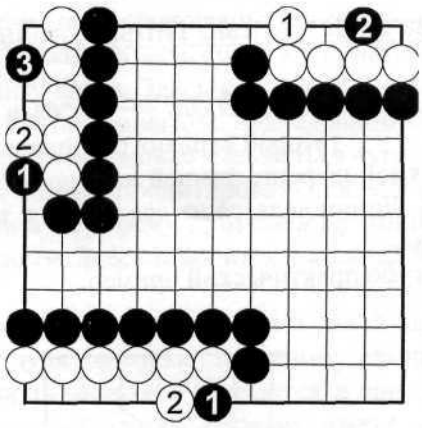
Д.3

Вверху справа у белых всего четыре камня, и они погибают даже при своем ходе.

Внизу, где у белых шесть камней, они строят живую группу, даже если первый ход за черными.

В позиции слева все зависит от очередности хода. Если первыми ходят белые, то они выживают. Если черные, то белая группа уничтожается.

Варианты приведены на следующей диаграмме.



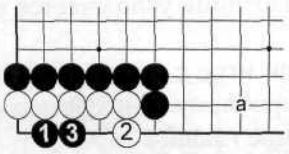
Д.4

С верхней и нижней ситуациями дело обстоит довольно просто. Вариантов, приведенных на диаграмме, достаточно.

Необходимо разобраться с левой позицией. Если первыми ходят белые, то сагари в пункт «1» создает безопасные условия - «4 в линию».

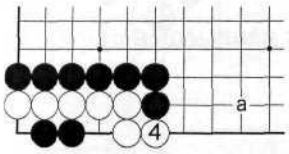
Если же ход черных, то они играют ч. 1 и после 6.2 ходят ч.3 - накадэ. Группа белых будет уничтожена.

Возникает вопрос: можно ли уничтожить белую группу, сразу же походив в «3»? Давайте рассмотрим его.



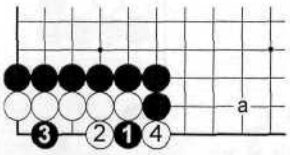
Справочная диаграмма 1

Если черные ходят первыми, то играя ч.1 в пункт накадэ, они оставляют белым только один глаз, т. е. выигрывают после хода ч.3. Но внимание! Если у белых есть камень в пункте «а», тогда возникает особый случай.



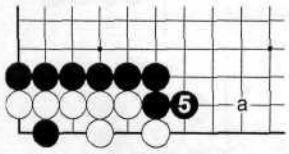
Справочная диаграмма 2

Белые играют 6.4 и обеспечивают себе соединение с камнем в пункте «а» по крайней мере посредством ко.



Справочная диаграмма 3

Ходами ч.1 и ч.3 в первоначальном порядке (д.4 на этой странице) черные надежно уничтожают глаза белых. После этого варианта белые уже не смогут соединиться с камнем в пункте «а».



Справочная диаграмма 4

Ходом 5 черные так запирают белых, что ко становится невозможным.

В умении сначала уменьшить территорию с помощью ханэ, а затем сыграть накадэ, и заключается смысл известной пословицы: «смерть приходит через ханэ». Это один из типичных примеров техники, относящийся к судьбе камней.

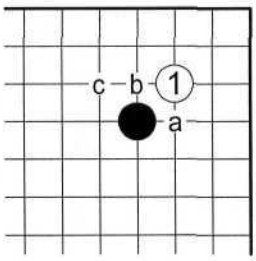
Глава 2 Основные типы угловых форм

«Шесть умирают — восемь живут»

(второй вариант пословицы)

Пока разговор шел о прямой шеренге камней на второй линии, проблема судьбы камней была сравнительно простой. Линии делятся на два типа - в зависимости от того, получается в них один глаз или два глаза.

А теперь рассмотрим сугубо практический пример.



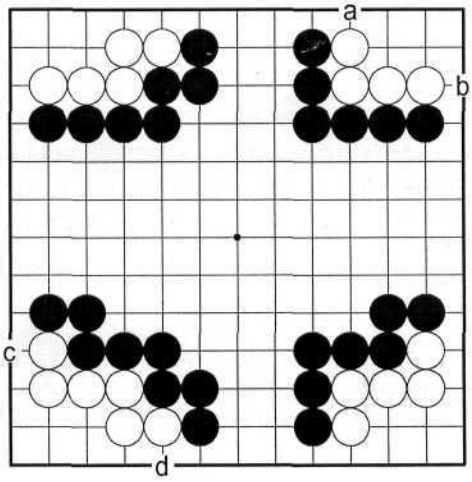
Д.1

На данной диаграмме показан типичный вариант вторжения белых в позицию хоси ходом «3-3». Типичным продолжением в этой ситуации является обмен ходами ч.«a», б.«b», ч.«c. Черные и белые выстраиваются в две шеренги, причем белые захватывают не одну линию (например, вторую, как мы рассматривали раньше), а уже две - третью и вторую. Сложности, связанные с этим, возрастают не в два раза, а в четыре. Позиция усложняется в квадрате.

На диаграмме изображен один из основных вариантов дзёсэки при игре с форой, с него начинаются многие другие варианты. Не понять эту кардинальную проблему и не осознать конечный итог этих вариантов при игре с форой - значит упустить самое главное.

В этой главе описано вторжение, начинающееся с хода «3-3» - очень важное для последовательного изучения.

Проблемы судьбы камней и технику этого вопроса надо изучать с наивысшей старательностью.



Д-2

Рассмотрим правый верхний угол.

На предыдущей диаграмме Д.1, где показано вторжение белых «3-3», после ходов a, b, c видно, что белые смогли захватить немного территории. После нескольких ходов может возникнуть позиция, представленная на Д.2 в правом верхнем углу.

Так как временная территория, ограниченная цепью белых камней от «а» до «b», равна шести пунктам, то эту позицию можно назвать «угол в 6 пунктов».

Теперь рассмотрим угол внизу слева. Здесь к угловой позиции в 6 пунктов прибавлено по камню с обеих сторон, поэтому по аналогии с приведенной выше позицией, огороженная территория белых содержит 8 пунктов и может называться «угол в 8 пунктов».

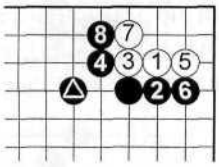
Говоря об обеих позициях, можно процитировать пословицу: «Восемь живут - шесть умирают». Правда, эта пословица по своему применению отличается от той, что упоминалась на первой странице этой книги. Здесь говорится о количестве пунктов, а там — о количестве камней.

На диаграмме Д.2 изображены еще два случая. На левой верхней и правой нижней ситуациях прибавлено к углу в 6 пунктов только по одному камню. В результате получились углы в 7 пунктов. Здесь белые при своем ходе спасаются, а при ходе черных погибают.

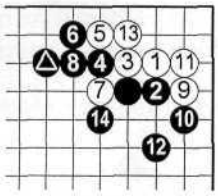
Таким образом, общий смысл пословицы «Восемь живут — шесть умирают» остается прежним.

Итак, об этом основном вопросе судьбы камней, связанном с позициями на диаграмме Д.2 с количеством пунктов от 6 до 8, желательно было бы поговорить в практическом плане.

Так как позиция с 6 пунктами обречена на гибель, то естественно, белым надо избегать дзёсэки с вариантами, ведущими к ней. С другой стороны, зная, что позиция с 8 пунктами в углу жизнеспособна, нужно держать в памяти все варианты, ведущие к ней в процессе розыгрыша дзёсэки.

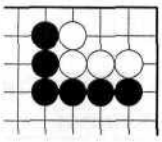


Д.1. Если черные сделали ход иккэнтоби • от камня хоси для подготовки отпора возможному вторжению, а белые вторглись в пункт сан-сан - 6.1, то вариант б.3 - 6.7 для белых в любом случае плох и в любом случае ведет к гибели.



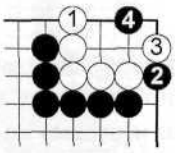
Д.2. Черные приготовили свою позицию к защите ходом огэйма от хоси - •, а белые вторглись в угол ходом сан-сан -6.1. Это типичный вариант дзёсэки, который приводит к образованию угла из 8 пунктов.

Угол из 6 пунктов

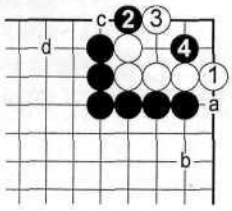


Д.3. В этой угловой позиции даже при ходе белых (что бы ни пытались предпринять) — они погибнут.

Рассмотрим все варианты борьбы за жизнь и смерть один за другим.

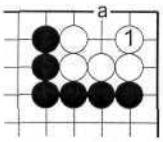


Д.4. Белые ставят ходом 6.1 сагари, имея тайные намерения расшириться и выжить, но у черных имеется ряд вариантов для уничтожения белых. Черные играют ч.2, делая ханэ, и после ответа белых б.3 играют ч.4. Это важный пункт. Удар в центр глаза из 5 пунктов приносит черным победу.



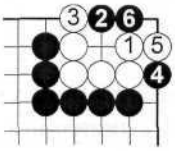
Д.5. Если белые ставят сагари с другой стороны, то черные ходами ч.2 и ч.4 разрушают глаз, по сути совершенно так же.

Если белые попробуют действовать снаружи, то на ход белых «а» черные ответят «Ь», а на ход белых «с» ответят «d» (см. Д. 17, стр.10).



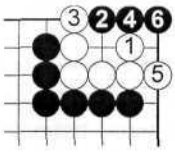
Д.6. Ход 6.1, в отличие от позиций 4 и 5, имеет замысел не расширить территорию, а сразу же начать построение двух глаз. Следующим ходом белые собираются занять пункт «а», создавая себе глаза, поэтому черным надо немедленно захватить этот пункт.

Это необходимо усвоить!

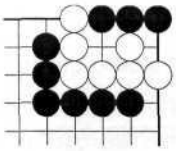


Д.7. После обмена ходами ч.2 и б.3 черные делают ханэ ч.4 для уменьшения территории белых, а затем ходом ч.6 разрушают глаза белых.

Абсолютно очевидно, что техника этого приема та же, что и удар в центр глаза из 3 пунктов, рассмотренный на стр.5.

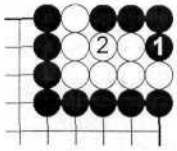


Д.8. После того, как черные сыграют ч.4 прямо в центр территории белых, а затем последует обмен ходами 6.5, и ч.6, создается так называемое «суми но магарисимоку» («четыре крючком в углу»), т. е. позиция, в которой белые считаются погибшими согласно правилам Го. Однако окончательное решение этой позиции выяснится лишь в конце партии, так что вопрос тревожно зависает! Мы объясним это сейчас.



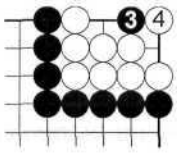
Справочная диаграмма 1.

Посмотрите ещё раз на позицию под названием «суми но магарисимоку». Здесь, если белые начнут действовать сами (убьют 3 черных камня), то погибнут от удара в центр глаза из 3-х пунктов. Следовательно, белые здесь бессильны.



Справочная диаграмма 2.

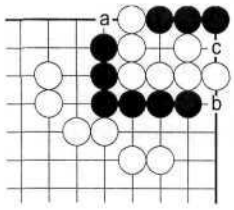
Черные же, в свою очередь, всегда могут сыграть цумэ и преградить путь наружу. Затем черные ходом ч. 1 делают атари, заставляя белых взять их ходом 6.2



Справочная диаграмма 3.

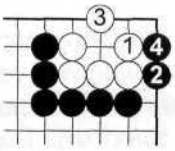
Далее, черные ходом ч.3 снова ставят накадэ. Белым ничего не остается, как завязать ко-борьбу ходом 6.4, но черные эту ко-борьбу могут запланировать на конце игры и провести ее в выгодный для себя момент (ибо они имеют на это право).

Таким образом, основываясь на правилах игры Го принятых Нихон Ки-ин, в позиции ти па, изображенной на справочной диаграмме 1, белые считаются безусловно погибшими.



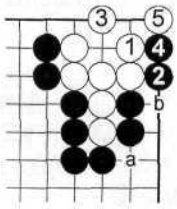
Справочная диаграмма 4.

Но возьмем на пробу примерную позицию и рассмотрим ее. В этом случае, когда черные окружены с наружной стороны, гибель белых в позиции «суми но магарисимоку» представляется весьма и весьма сомнительной. Здесь черным было бы глупо откладывать ко-борьбу на конец партии. Прежде чем белые окончательно зажмут черных снаружи, черные должны срочно занять пункты «а», «b» и «с». Если они не уничтожат белых в углу, то погибнут сами. Ясно, что результат борьбы, как видно из справочной диаграммы 3, определяется ко-борьбой.

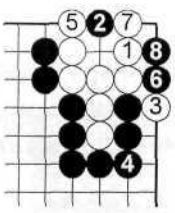


Д.9. Если черные в ответ на 6.1 сыграют ходом ч.2 - ханэ, то они также смогут уничтожить белых. Если белые вместо хода б.3 сыграют в пункт «4», то черные пойдут «3», и возникнет уже знакомый для вас вариант (стр.8, Д.7).

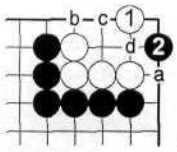
Однако рассмотрим следующую диаграмму.



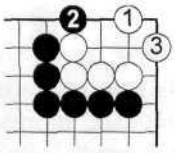
Д.10. При наличии пункта «а», где белые могут перерезать черных, ход ч.2 ошибочен. Белые вынуждают ко-борьбу. И ввиду того, что черные не могут соединиться в пункте «b», белые получают путь к спасению. Черным необходимо играть так, как показано на следующей диаграмме.



Д.11. Если черные сыграют ч.2 в пункт оки (центр глаза), то даже при наличии слабого пункта «а» они все равно выигрывают. Ханэ - б.3 бесполезно, т. к. после того, как черные ходом ч.6 портят белым глаз, те гибнут. Если после хода ч.8 белые убивают два камня черных, то черные играют ч. 10 в пункт, где стоял камень «6», и у белых нет второго глаза.

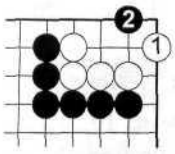


Д.12. Если белые попытаются сыграть в пункт «1-2», собираясь сделать два глаза, то черные в ответ займут второй пункт «1-2» ходом ч.2 и тем самым разрушат глаза белых. Дальше могут последовать варианты: б.«а», ч.»Ь», б.«с», 4.«d» или б.«а», 4.«d» — любой вариант хорош для черных.



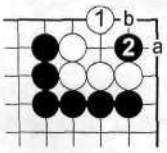
Д.13. Если черные сыграют ханэ - ч.2, замышляя далее сыграть накадэ, белые легко выживают ходом б.3.

Пункты «1» и «3» (каждый из которых называется «1-2») являются ключевыми пунктами для построения глаз. Имея в виду всю доску, можно сказать, что только эти два пункта (в любом углу) дают возможность двумя ходами построить глаза.

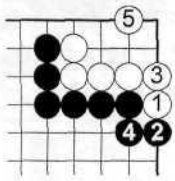


Д.14. Если белые играют 6.1, то черные немедленно занимают важнейший ключевой пункт ч.2. Если ход ч.2 будет сделан в какой-либо другой пункт, то белые сами сыграют сюда и благодаря двум построенным глазам останутся в живых.

Короче говоря, «лучший пункт партнера — мой лучший пункт», в полном соответствии с пословицей Го.

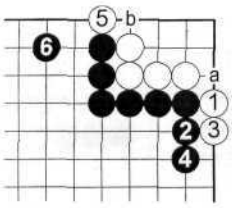


Д.15. Если белые играют 6.1, черные ходом ч.2 разрушают их глаза. Если сравнить данную диаграмму с диаграммами 6 и 7, то будет явно видно их отличие. Если затем белые играют в пункт «а», тогда черные «b», и наоборот. Так или иначе, белые погибают.

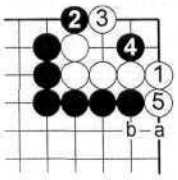


Д.16. Если белые сыграют 6.1, пытаясь надуть противника, а черные наивно сыграют ч.2, то они попадутся на эту ловушку. Далее белые сыграют б.3 и после вынужденной защиты черных ч.4 ходят 6.5, обеспечивая себя двумя глазами, а следовательно, и жизнью.

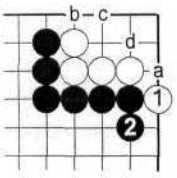
Черные должны понять следующее:



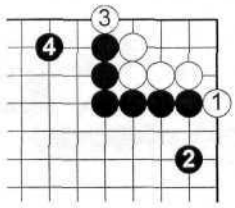
Д.17. Вариант от хода 6.1 до хода ч.6 (можно даже изменить порядок ходов) показывает, как черные непринужденно контролируют свободу действий своего противника. Так как теперь один из жизненно-важных пунктов белых «а» или «b» всегда может быть занят черными, черные могут теперь и не играть здесь, ибо белые надежно окружены.



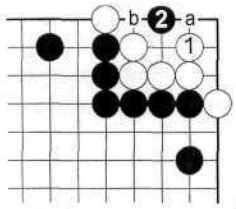
Д.18. У черных развязаны руки. Они могут подумать и о других углах. Если белые играют сагари ходом 1, черные захватывают угол ходами ч.2 и ч.4. Попытка белых поймать черных ходом 6.5 не проходит. Черные вряд ли станут играть в пункте «а», для них естественней ответить «b».



Д.19. Белые играют ханэ - 6.1. Здесь после ходов б.«а», ч.»b», б.«с», 4.«d». может получиться тот же вариант, что и на предыдущей диаграмме. Если черные хотят быть скромными в своих притязаниях, можно ответить просто ч.2. Это один из правильных способов защиты.

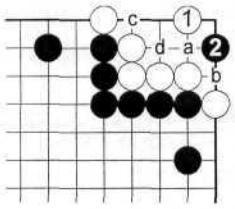


Д.20. Белые пытаются построить два глаза с помощью двойного ханэ - 6.1 и б.3. Но их положение настолько тяжелое, что черные могут даже не скромничать, и не опасаясь белых, сделать два нежестких хода ч.2 и ч.4. Белые все равно не в состоянии построить глаза.

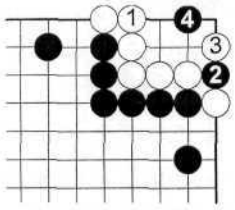


Д.21. В ответ на ход 6.1 черные играют ч.2 независимо от того, имеются ханэ с двух сторон или нет. Порядок ходов черных, приводящий к выигрышу, точно такой же, что и на диаграмме 7, стр.8.

Если белые дальше играют в пункт «а», то черные отвечают «b», разрушая глаза. А если сначала белые играют «2» (вместо 6.1), черные отвечают в пункте «1».

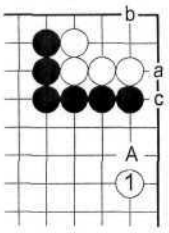


Д.22. Если белые играют 6.1, черные отвечают ч.3 и разрушают глаза тем же способом, который был указан на диаграмме 12, стр. 9. Если затем белые играют «а», то черные «Ь». Если же белые «Ь», то черные «а», и на «с» отвечают «d», создавая известную позицию, где белые гибнут из-за комбинации саммоку накадэ. Если белые начинают с хода в пункте «2», то черные отвечают в пункте «1».

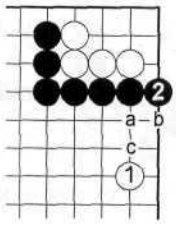


Д.23. Если белые идут 6.1, замышляя расширить свое пространство, черные отвечают ч.2, а после б.3 завершают разрушение глаз приемом гомоку накадэ ходом ч.4.

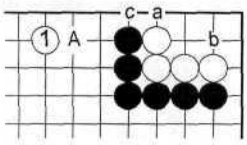
Если белые сыграют в пункт «2» вместо 6.1, черные ставят камень в пункт «1» и таким же способом, как и выше, разрушают глаза белых (см. диаграмму 5, стр. 7).



Д.24. Белые играют 6.1 или «А», замышляя в дальнейшем, сыграв сагари «а», угрожать соединением с внешним камнем. Если сейчас черные не ответят в пункт «а», то после хода б.«а» белые или построят два глаза в углу ходом «b», или соединятся с внешним камнем ходом «с»; пункты «b» и «с» - пункты миаи белых.

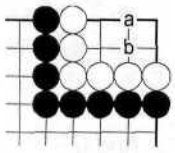


Д.25. Если черные в ответ на б. 1 сыграют ч.2, то угол белых несомненно будет обречен, но здесь надо подумать, не сыграть ли вместо ч.2 в пункты «а», «b» или «с». Из этих ходов наиболее активным (воздействующим на белый камень «1») будет ход «с».



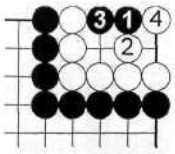
Д.26.. Смысл хода белых 6.1 (или «А») в том, что если черные не ответят на него (в этом районе), то белые затем сыграют «а» с двойной угрозой - построить глаза ходом «b» или соединиться с внешним камнем ходом «с». Эти два пункта — пункты миаи белых.

А как в этом случае отвечать черным? Попробуйте сами ответить на этот вопрос, используя предыдущую диаграмму.



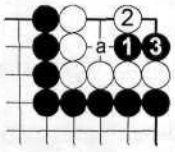
Д.27. Если группа из 6 пунктов в углу уже «оперлась» двумя сагари на первую линию, то при ходе белых — играют ли они «а» или «b» — угол становится совершенно неприступным.

А какое накадэ будет наиболее сильным для черных при их ходе?



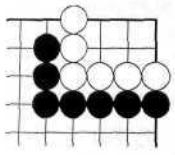
Д.28. Ходом ч. 1 черные попадают на один из двух критических пунктов белых, от которых зависит судьба угла. Возникает ко-борьба.

Если черные вместо ч.3 сыграют в пункт «4», тогда белые выживают ходом в пункт «3».

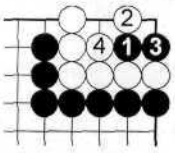


Д.29. Правильным (по сравнению с диаграммой 28) в этой позиции для черных будет ход ч. 1. Далее белые отвечают 6.2, а черные ч.3.

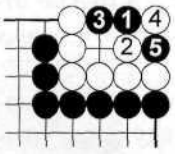
Следующим ходом белые уже не могут играть в пункт «а», так как будут тут же убиты. Итак, при своем ходе черные выигрывают.



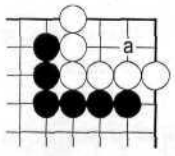
Д.3О. Тип угловой позиции тот же, что и на предыдущих диаграммах, начиная с 27-й, но снаружи одно дамэ не занято. Разумеется, белые при своем ходе выживают, но каков будет результат при ходе черных?



Д.31. Если черные применят вышеупомянутый способ (диаграмма 29) и сыграют ч.1, тогда после ходов 6.2, ч.3 и 6.4 белые живут. Если вместо ч.3 играть в пункт «4», то белые играют «3» и также спасаются. Всего одно дамэ дает результат, отличающийся в тысячу раз. :

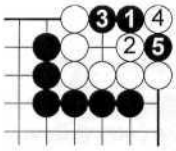


Д.32. Самое правильное для черных — сыграть в пункт «1-2» и тем самым вынудить белых к ко-борьбе. Порядок ходов ч.1 -ч.5 может быть только таким. Если черные при своем ходе правильно добиваются ко-борьбы, они извлекают максимум выгоды из ситуации в углу.



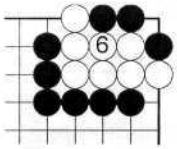
Д.33. А каким будет результат борьбы, если снаружи окажется два дамэ?

Если черные пойдут в пункт «а», как на диаграмме 31, то течение борьбы будет точно таким же, и белые выживут. А если так, то не попробовать ли один из пунктов «1-2»?



Д.34. Вроде бы, если черные играют ч.1 в пункт накадэ, то в результате варианта 6.2 - ч.5 возникает ко-борьба?

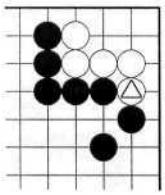
Ничего подобного! Разница в одно дамэ дает результат, отличающийся в тысячу раз.



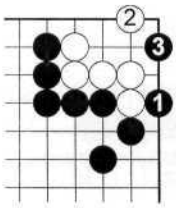
Д.35. В данной ситуации у белых есть замечательный ход б.6, после которого они выживают.

Отсюда вывод: в данной позиции с двумя незанятыми дамэ даже при ходе черных белые выживают.

Угол из 7 пунктов (1 тип)

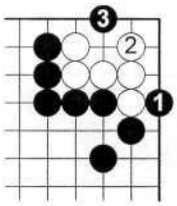


Д.36. Если в угловой позиции с 7 пунктами имеется выступ наружу в один камень (Δ), то при своем ходе белые живут, а при ходе черных — гибнут.



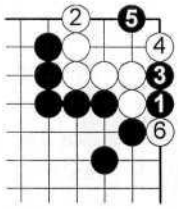
Д.37. Черные, рассуждая аналогичным образом, как и в предыдущем разделе, посвященном угловой позиции из 6 пунктов, ходом ч. 1 ставят ханэ. Этот ход как раз и ведет к победе.

Если вместо 6.2 белые сыграют в пункт «3», то черные отвечают ч.«2», с тем же результатом.



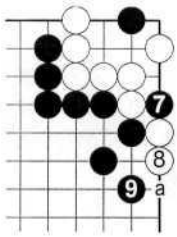
Д.38. Если белые играют 6.2, то черные ходом ч.3 занимают критический пункт и разрушают глаза.

Если же белые вместо 6.2 играют в пункт «3», то черные занимают пункт «2» и все равно результат остается тем же, который был рассмотрен в разделе об углах из б пунктов.



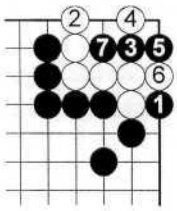
Д.39. Белые играют сагари 6.2, замышляя расширить свое пространство для выживания. Для черных важно попасть в критический пункт гомоку накадэ. Для этого они играют далее ч.3, 5 после чего ситуация аналогична диаграмме 4 на стр.7.

Ходом 6.6 белые захватывают два черных камня. Наступает критический момент — как разрушить глаза?



Д.40. Правильный ответ — ч.7, портящий глаз. А на ход 6.8 нужно отвечать ч.9, останавливая авангард белых. Также можно остановить белых ходом «а» вместо ч.9. Проверьте это сами.

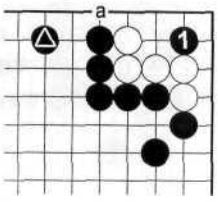
Начиная с хода ч.3,показанного на предыдущей диаграмме, черные могут применить и другой способ атаки, как показано на следующей диаграмме.



Д.41. Ход черных ч.3 тоже обеспечивает разрушение глаз белых. После хода ч.7 видно, что все сведется к известному приему саммоку накадэ и гибели белых.

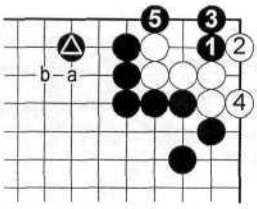
Если белые вместо хода 6.4 играют в пункт «5», то черные с успехом играют «4».

Если черные вместо ч.3 играют «5» и далее 6.6, ч.3 — получается этот же вариант, но с перестановкой ходов.



Д.42. Так как здесь есть несколько способов уничтожить противника, желательно знать, какой из них окажется более предпочтительным в реальной игре (то есть в определенной ситуации).

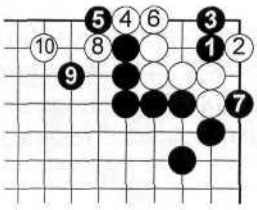
Если черные в свое время поставили камень •, предупреждающий возможный прорыв белых путем ханэ в пункте «а», то имеет смысл захватить угол ходом ч. 1.



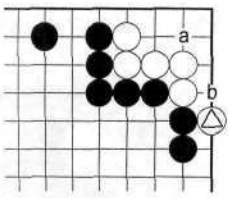
Д.43. Если белые сыграют 6.2, то черные отвечают сагари ч.3, а затем ватари ч.5. Если белые вместо 6.2 сыграют в пункт «3», тогда последует ответ черных в пункт «2».

Если белые вместо 6.4 играют в «5», то черные сами ходят в пункт «4».

Черные также могут обезопасить себя, играя в пункты «а» или «b» вместо хода •. Но, внимание!



Д.44. Если слева снаружи черные не сделали одного из указанных ходов, то при вторжении черных ходом ч.1 белые смогут сыграть ханэ 6.4, а затем захватить один из двух пунктов — 6.8, перерезая черных, или б.«7» с построением глаз. Это - пункты миаи.

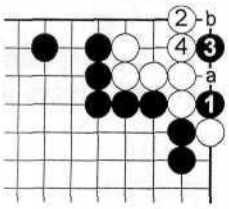


Д.45. В каждой конкретной ситуации могут быть свои плюсы и минусы.

В данной позиции ханэ Δ плотно блокировано черными.

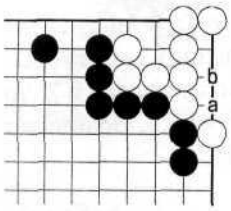
Чтобы захватить белых, нужно сыграть в пункт «а».

Если черные сыграют «b», как бы разрушая один глаз, тогда белые смогут искусно защититься и выжить.



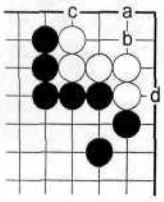
Д.46. Как принято в таких позициях, в ответ на ход 6.2, черные играют ч.3, чтобы разрушить возможные глаза. Но белые ставят цуги 6.4! Это прекрасный ход, запомните его.

Если теперь черные играют «а», то белые берут три камня. Что после этого получится, можно увидеть на следующей диаграмме.

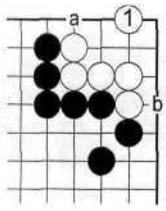


Д.47. Если черные сразу после взятия своих камней пойдут в пункт «а» с целью испортить глаз, белые, естественно, ответят «b», сводя усилия черных на нет.

Дело в том, что известный прием порчи глаза, изображенный на диаграмме 40, работает только в том случае, если жертвуется не более двух камней.

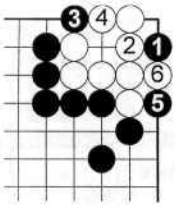


Д.48. Если в данной позиции ход белых, то что им лучше предпринять для защиты угловой позиции из 7 пунктов? В первую очередь в голову приходят пункты, занимая которые можно непосредственно построить два глаза — «а» и «Ь». Затем возникает мысль о ходах, расширяющих территорию — «с» и d». Осталось выяснить, какие из них наиболее выгодны.

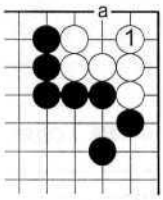


Д.49. Если белые играют 6.1, занимая пункт «1-2» и создавая тем самым гарантию для построения двух глаз, то легко понять, что черные не имеют абсолютно никакой возможности помешать этому.

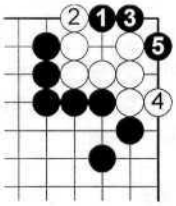
Если примерно по пунктам «а» и «b» очертить владения белых в углу, то получится, что они имеют 6 очков территории.



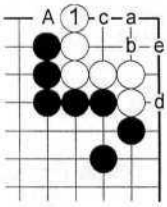
Д.50. Если черные играют ч.1, намереваясь разрушить глаза белых, то белые отвечают б.2 и делают с обеих сторон глаза, которые невозможно разрушить после ходов ч.3 - б.6. Белые в полной безопасности. Кроме того, черным невыгодно оставлять под боем камни «3» и «5».



Д.51. После хода б.1 белые выживают, но черные ходом в пункт «а» могут добиться сэки. Поэтому данный вариант, по сравнению с разобранным на диаграммах 49 и 50, оказывается менее выгодным для белых.

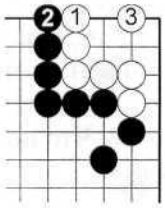


Д.52. Если черные начнут ходом ч.1, и далее, будут строго следовать варианту до хода ч.5, возникнет ситуация сэки. Так как в этом варианте черные заканчивают в готэ, ибо после 6.4 им приходится защищаться ходом ч.5, то так играть черным вовсе не обязательно. Тем не менее, территория белых равна нулю.

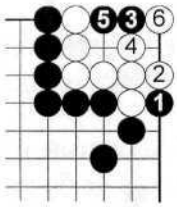


Д.53. Ход белых б.1 это и попытка вывести группу белых на сторону через пункт «А» и одновременно защита угла.

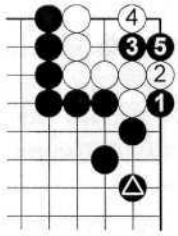
Если теперь черные ставят «а», то после варианта б.»b», ч.«с», 6.«d» и ч.«е» возникает предыдущая позиция, т. е. - снова сэки.



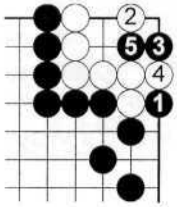
Д.54. На ход б.1 черные запирают белых в углу ходом ч.2. Этот вариант невыгоден для белых, так как им приходится после хода б.1 еще играть и б.3 с потерей темпа. В противном случае...



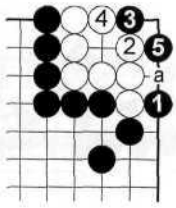
Д.55. Если белые в позиции, изображенной на предыдущей диаграмме, не сделают защитительный ход б.3, то возникнет данная позиция, в которой у черных самым сильным ходом будет чЛ. Если белые играют осаэ б.2, то черные ходом ч.3 занимают один из критических пунктов «1-2». Возникает ко-борьба, которая была показана на диаграмме 32, стр. 11.



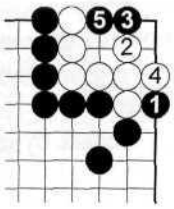
Д.56. Если, например, к предыдущей позиции добавить камень •, то белым бесполезно брать камень «1», поэтому после хода черных ч.3 белые гибнут (см. диаграмму 29, стр. 11).



Д.57. Если белые снова попытаются создать оборону ходом 6.2, то подвергнутся нападению неприятеля - ч.3, 5 (см. предыдущую диаграмму). Белые безусловно погибают.

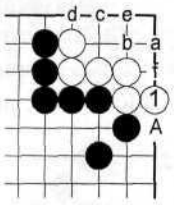


Д.58 Если белые сделают магари ходом б.2, пытаясь создать глаза, то черные ответят блестящим ходом в критический пункт «1-2». Поэтому после ходов б.4 и ч.5 белые не смогут прервать соединение черных ходом в пункт «а» из-за дамэдзумари; им придется пойти на ко-борьбу.



Д.59. Если белые играют осаэ б.4, то черные отвечают ноби ч.5, и белым снова ничего не остается, как идти на ко-борьбу.

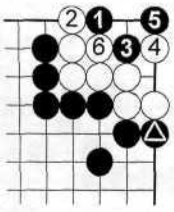
Общий вывод: в исходной позиции (см. диаграмму 53) белым играт! сагари б.1 явно невыгодно.



Д.60. Сагари белых б.1 с умыслом выйти в сторону «А» — разумный ход.

Вариант ч.«а» - б.«е» (по алфавиту) ведет к сэки, большего черным не добиться.

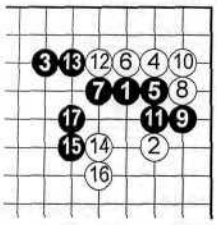
Впрочем, пока крепость белых не закрыта снаружи, как на диаграммах 52 и 53, белые при желании могут пойти на ко-борьбу ходом в пункт «f», если это им выгодно.



Д.61. Если в известной позиции черные добавят камень • - осаэ, то, предпринимая действия в углу, они могут, в лучшем случае, рассчитывать только на ко-борьбу в варианте ч.1 - *б.6.* Получается двойное ко, которое черным выиграть невозможно.

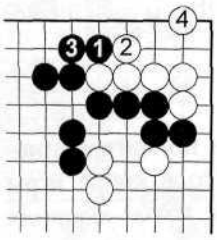
Следовательно, белые выживают.

5



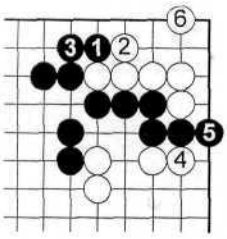
Д.62. На практическом примере дзёсэки разберем угловую позицию из 7 пунктов.

Черные сыграли хоси ч.1, белые атаковали их - какари б.2. Черные сделали прыжок - огэйма ч.3, белые вторглись в пункт «3-3» - б.4. Продолжение до хода ч. 17 следует классическому варианту дзёсэки.



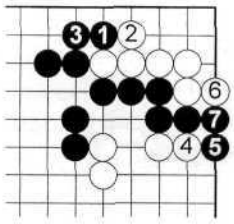
Д.63. Если черные в этой позиции имеют сэнтэ, то скорее всего они будут играть именно так — ханэцуги ч. 1,3.

Так как угловая позиция белых состоит из 7 пунктов, то защищаться ходом б.4 сразу же после хода ч.3 было бы слишком поспешным решением.



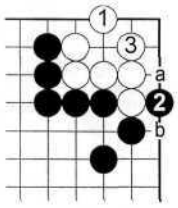
Д.64. Если белые играют осаэ б.4, намереваясь соединиться (ватари) в пункте «5», то как лучше ответить черным? Какой выбрать порядок ходов?

Если ходом ч.5 черные сразу поставят сагари, то белые защищают угол ходом б.6, и этот вариант белым будет более выгоден, чем на предыдущей диаграмме.



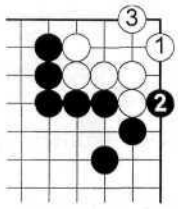
Д.65. Черные вынуждены играть наружное ханэ - ч.5.

Белые немедленно играют б.6, вынуждая черных ответить ч.7, и выживают в углу. При этом варианте белые получают сэнтэ в хорошем стиле.

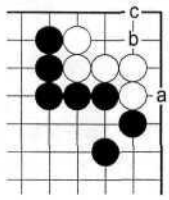


Д.66. Если белые играют б.1, они также получают глаза, но этот вариант им менее выгоден. В ответ на ханэ ч.2 белые обязаны строить глаза ходом б.3. Если они ответят «а», тогда черные выигрывают ходом в пункт «3». •

Впоследствии, когда белые сыграют «а» и черные - «b», у белых будет всего 4 пункта территории.



Д.67. Если белые играют косуми б.1 и после хода ч.2 - б.3, то глаза получаются обязательно, но у белых всего 4 очка территории. Если сравнить данную позицию (и предыдущую) с диаграммой 49, то у белых здесь территории на 2 очка меньше. Так что это построение хотя и жизнеспособное, но менее выгодное.

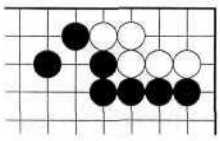


Д.68. **Общий вывод** относительно угловой позиции из 7 пунктов 1-го типа таков:

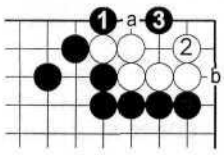
1. Черные при нападении на угол должны играть в пункт «а», а затем - «b».

2. Белые, чтобы выжить, должны играть «с», но иногда «а», или пытаться выйти из угла в центр.

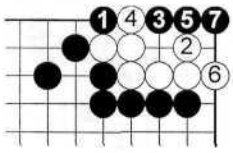
Угол из 7пунктов (тип 2)



Д.69. Позиция в углу из 6 пунктов с прибавлением выступа в сторону, т. е. угловая позиция из 7 пунктов, имеет еще и 2-й тип. Как и в позиции 1-го типа, при ходе черных белые погибают, а при своем ходе белые живут.

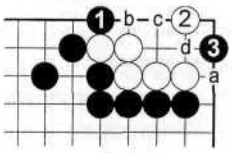


Д.70. Если сэнтэ у черных, они играют ханэ 1, и далее получается угол с 6 пунктами, где белые погибают. После хода б.2 черные играют ч.3. Белые вынуждены ответить «а», на что черные - «b», и дальше все аналогично, как на диаграмме 7 на стр. 8.

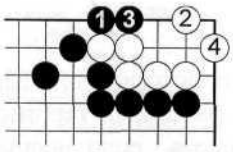


Д.71. После ходов ч.5, 7 возникает позиция «суми но магарисимоку», которая по правилам го проиграна для белых. Но в конце игры судьба этой позиции может стать проблематичной из-за внешних обстоятельств (см. диаграмму 8, стр. 8)

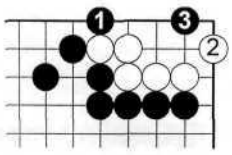
Поэтому вместо хода ч.5 будет правильней ход «b», показанный на предыдущей диаграмме.



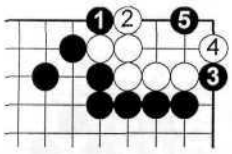
Д.72. Белые ходом б.2 играют в критический пункт 2-1, собираясь построить глаза, но черные занимают другой пункт 2-1 и мешают белым выжить. Кроме того, возможен вариант с порядком ходов a, b, c, d. На ход б.«a» черные могут сразу ответить ч. «d». Это также приводит к выигрышу.



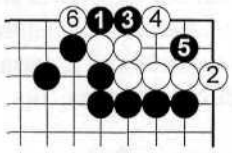
Д.73. Если черные ползут ходом ч.3, тогда белые ходом б.4 строят два глаза. На этом примере еще раз можно убедиться, как легко построить глаза, используя пункты 2-1.



Д.74. Если белые сыграют б.2, то черные должны занять второй критический пункт 2-1 ходом ч.3. На любой другой ход белые сами играют в пункт «3» и спасаются. Это необходимо усвоить!

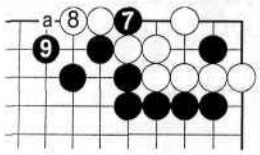


Д.75. Белые играют 6.2, замышляя расширить свою территорию и выжить. Но после, ходов ч.3, 5 возникает позиция «гомокунакадэ», в которой белые гибнут.

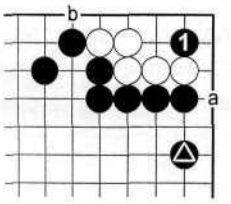


Д.76. Если белые играют б.2 - сагари, тогда черные как и прежде (диаграмма 73) играют ч.3, 5. Вместо хода ч.3 можно сразу играть в пункт «5» с тем же результатом.

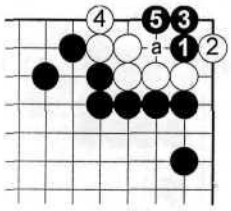
А о том, что произойдет, после хода 6.6, можно узнать на следующей диаграмме.



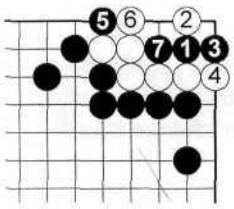
Д.77. Ход ч.7 разрушает глаза. Если белые продолжают б.8, то черные ответят ч.9 или «a», останавливая белых. На диаграмме 40, стр.12 показан точно такой же прием с разрушением глаз.



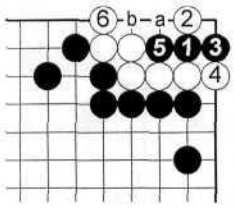
Д.78. Если у черных имеется камень •, то ход ханэ белых в пункт «a» не спасает их. Если же белые играют ханэ в пункте «b», то результат будет не лучше (смотрите страницу 19).



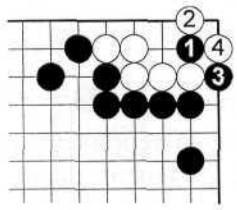
Д.79. Если белые играют б.2, то черные отвечают ч.3 - сагари (в другой критический пункт 2-1). Это - очень важно. Если далее идет б.4, тогда черные выигрывают ходом ч.5. Проверьте сами, как в дальнейшем черные разбивают белые камни в углу, начиная с хода «a».



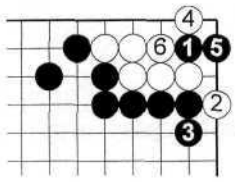
Д.80. Если белые ответят б.2, то дальше ситуация вроде бы усложняется, но... черным надо занять второй критический пункт 2-1 и постараться в дальнейшем не ошибиться. Тем более, что ничего трудного здесь нет. Нужно сначала сыграть ханэ ч.5, а затем ч.7 — только и всего.



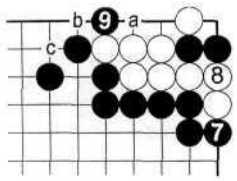
Д.81. Если черные перепутают порядок ходов и поторопятся сыграть накадэ ч.5, тогда белые сыграют сагари -б.6, расширяя территорию. Совершенно ясно, что черные ошиблись. Теперь, если черные ставят камень в пункт «а», то белые - «b», и черные уже не могут разрушить угол.



Д.82. Если в ответ на ход б.2 черные растеряются и сыграют ватари - ч.3, белые открывают ко-борьбу ходом 6.4.

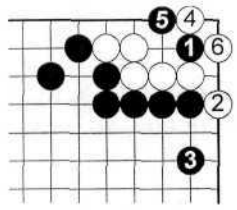


Д.83. Позиция, которую мы теперь будем изучать, несколько сложнее предыдущей из-за присутствия ханэ - 6.2. Раньше это ханэ не представляло опасности, так как у черных был камень, не позволявший белым выйти на правую сторону. На ход ч.5 белые играют б.6 и, казалось бы, ставят противника в тупик, обеспечив себе два глаза, но... Смотрите следующую диаграмму.

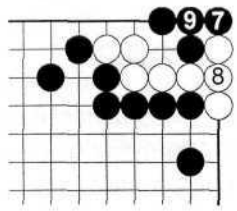


Д.84. Черные сначала давят снаружи ходом ч.7, а затем играют ханэ ч.9. Белые не могут играть в пункт «а» из-за дамэдзумари.

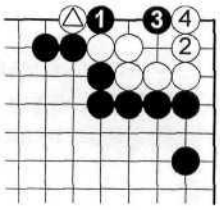
Для черных было бы ошибочно сначала сыграть ч.9 вместо ч.7, белые ответили бы «а». Далее, ч.7, б.«b», ч.8 (берут), б.«с», т. е. прорываются наружу. А это - ужасно для черных.



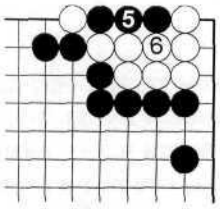
Д.85. То, что белые гибнут после хода б.1, совершенно ясно из предыдущих диаграмм. Но если черные сыграют ч.5, то белые ходом б.6 открывают ко-борьбу. Для белых это - единственная возможность сражаться до последнего дыхания.



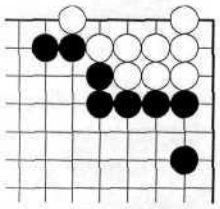
Д.86. Однако, если белые соединяются б.8, черные отвечают ч.9 и побеждают. Обратите внимание на эту позицию!



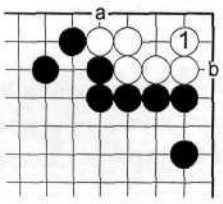
Д.87. Если у белых имеется дополнительный камень Δ, то ходом ч.1 черные не смогут ничего сделать. После ходов б.2 и ч.3 следует особенно искусный ход б.4.



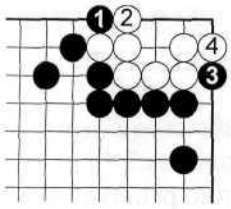
Д.88. Ходом ч.5 черные не могут соединиться так как все три их камня будут сразу же сняты ходом б.6. После этого у белых образуется глаз, как видно из следующей диаграммы.



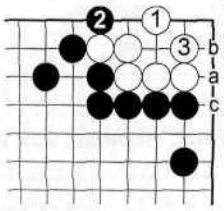
Д.89. В этой позиции глаз белых вверху слева испортить невозможно. Хотя на первый взгляд данная ситуация напоминает диаграмму 77, но здесь берутся три камня, а не два, как на той диаграмме. Происходящее напоминает диаграмму 47, где показано, как белые строят глаз.



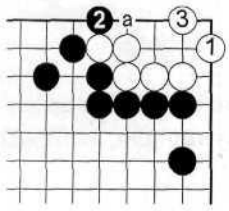
Д.90. При ходе белых правильным способом защиты будет ход б. 1. В этом случае белых уже не одолеть. Белые могут рассчитывать провести границу через пункты «a» и «b», получая таким образом территорию в 6 пунктов.



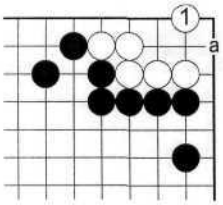
Д.91. После варианта ч.1 - б.4 получается глаз из 4 пунктов «Г-образной» фигурой. Белые абсолютно неприступны, им нечего даже беспокоиться.



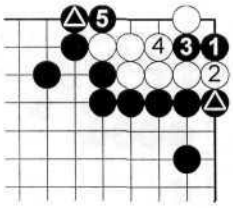
Д.92. Если белые играют косуми б.1, то они выживают, но данный ход не так хорош, как предыдущий. На ход ч.2 белым приходится отвечать б.3, и их территория сводится к 4 очкам. Если вместо хода ч.2 черные играют в пункт «a», белые отвечают «b». И на ход ч. «c» белые далее отвечают б.3.



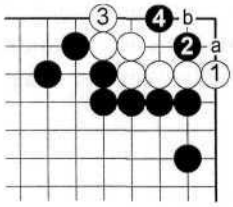
Д.93. Если белые играют косуми б.1 в пункт 2-1, они тоже выживают. Если на ч.2 белые вместо б.3 ответят «a», то черные сами занимают пункт «3», и получается ситуация «гомокунакадэ» с гибелью белых. Значит, белые должны отвечать б.3, и у них опять только 4 пункта территории.



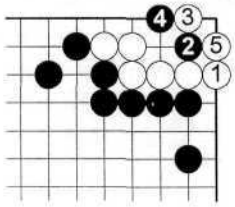
Д.94. Аналогичный ход в критический пункт 2-1 даже несколько лучше, чем на диаграмме 90, где белые получают территорию в 6 пунктов. Но, строго говоря, у черных имеется в будущем ход в пункте «а».



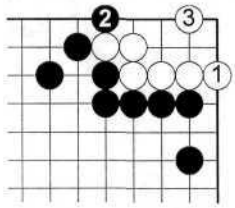
Д.95. Если к черному оцеплению прирастить путем сагари еще два камня •, то черные при своем ходе играют ч.1, занимая пункт 2-1, и белые гибнут. Этот порядок ходов — сначала ч.3, а затем ч.5 — очень существенен. Если черные *сначала* сыграют «5», белые ответят в пункт «3» и выживут.



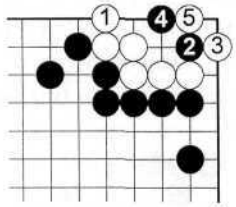
Д.96. Если белые играют сагари б.1, то они не в состоянии обеспечить себе полную безопасность. Если черные играют цукэ в критический пункт 2-2, белые пытаются расширить свою территорию ходом б.3. Но черные играют косуми ч.4, после чего гибель белых неизбежна, ибо на ход б.«а» черные отвечают ч.«b». Получается форма «гомоку-накадэ».



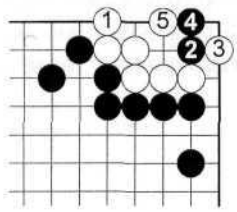
Д.97. Ход б.3, показанный на этой диаграмме, позволяет выйти из тяжелого положения. Но он приводит не более, как только к ко-борьбе. Ход ч.2 тот же, что и на диаграмме 82, это - критический пункт. Далее, б.3 и ч.4.



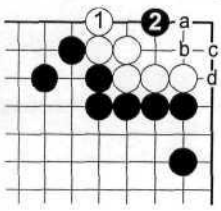
Д.98. На диаграмме 97 черным не удалось достичь своей цели ударом в критический пункт. В ответ на атаку извне ходом ч.2 белые выживают, играя б.3. В подобных позициях весьма трудно решить, что же делать нападающему, какую технику выбрать: то ли ханэ снаружи, то ли атаку в критический пункт внутри крепости белых?



Д.99. Если белые играют сагари б. 1 с другой стороны, черные, как и на диаграмме 97, ходят в критический пункт ч.2. Далее, белые предотвращают ватари ходом б.3, а черные отвечают косуми ч.4. Белым остается играть только б.5 и идти на ко-борьбу.

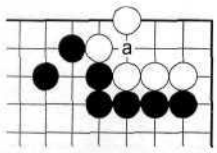


Д.100. Если черные играют сагари ч.4, белые отвечают б.5 и выживают. Здесь критическим является не пункт 2-1, а пункт «5», который черные на предыдущей диаграмме заняли ходом «4».

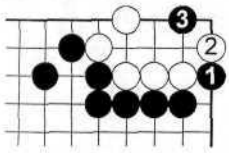


Д.101. У черных есть блестящий ход ч.2. Вариант б.«a», ч.«b», б.«c» приводит к ко-борьбе, как и в предыдущих примерах. Если же последует вариант б.«b», ч.«d», б.«c» и ч.«a», тогда белые гибнут. Следовательно, ход б.1, показанный на диаграммах 99-101, - плох для белых.

Угол из 7пунктов (тип 3)

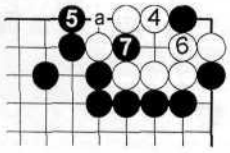


Д.102. В предыдущем разделе белые соединялись в пункте «a». Здесь будет рассмотрено соединение другого типа, которое часто встречается на практике.

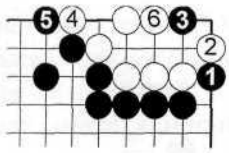


Д.103. На первый взгляд данная позиция неприступна. Но черные, используя изящное тэсудзи, могут завоевать белых.

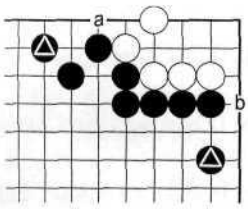
Этот прием известен издавна. Черные играют ч.1. В данной позиции он называется «смерть от ханэ». Пункт ч.3, который черные занимают в ответ на б.2, является критическим.



Д.104. Если белые будут сопротивляться ходом б.4, черные хладнокровно играют наружное сагари ч.5. Этот ход олицетворяет глубочайшее понимание игры. Он находится в связи с ходом ч.7, разрушающим глаза. Белые не могут сохранить второй глаз ходом в пункт «a» и поэтому гибнут.

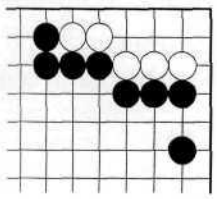


Д.105. По правде говоря, если в позиции на диаграмме 104 положение снаружи не очень надежное для черных, белые могут вставить промежуточный ход б.4 (вместо 6.4 на диаграмме 104) и завязать коборьбу. Этот вариант весьма сомнителен, но все же гибель белых не безусловна.



Д. 106. Чтобы не делать лишних защитных ходов снаружи в ответ на белые ходы б. «a» и б. «b», черным желательно иметь добавочные камни •. Они гарантируют надежность оцепления черных

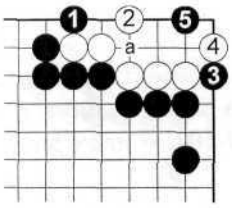
Эту позицию белых в углу в просторечии называют «дурацкой семеркой». На вид она неприступна, но в действительности она гибнет!



Д.107. «Дурацкая семерка» — сугубо практическая задача.

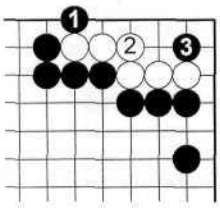
Данная позиция кажется жизнеспособной, но... при ходе черных белые будут уничтожены.

Прежде чем посмотреть ответ на следующей странице, подумайте сами.

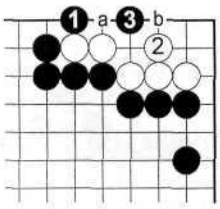


Д.108. В варианте ч.1 - ч.5 ясно видно истинное лицо «дурацкой семерки».

Если белые вместо б.2 ходят в пункт «5», то далее черные отвечают ч.«4», б.«3», и после ч.«2» белым некуда деваться.

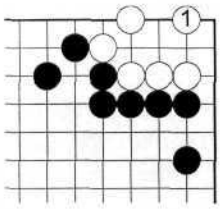


Д.109. Если белые укрепятся ходом б.2, результат будет точно таким же, как в рассмотренном ранее разделе об угле из 7 пунктов 2-го типа. Ясно, что белые гибнут. Вариант игры после хода ч.3 рассмотрен на стр.78.

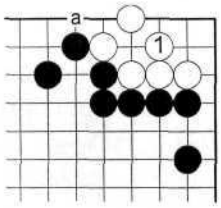


Д.110. Если белые неуверенно сыграют 6.2, черные, не церемонясь, играют тоби ч.3, и белые не могут играть в пункт «а». На ход белых б.«b» черные соединяются в пункте «а».

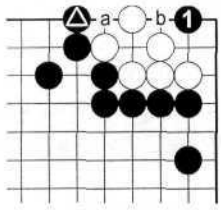
Дальше ясно — белые гибнут.



Д.111. В данном типе позиции с 7 пунктами в углу, как и в двух предыдущих, белые при своем ходе абсолютно неприступны. Если белые играют б.1 в пункт 2-1, они получают территорию в 6 пунктов.



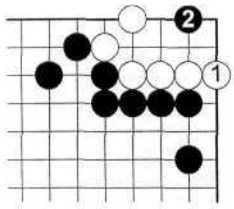
Д.112. Ходом б.1 белые тоже получают глаза и полную гарантию неприступности. Их территория равна 6 пунктам, но положение хуже, чем на предыдущей диаграмме. У черных есть ход в пункт «а», на который белые обязаны ответить внутри своей территории, а черные тем самым улучшают свое положение снаружи.



Д.113. Если у черных уже есть камень • (сагари), то они ходом ч.1 сразу, одним ударом, убивают белых.

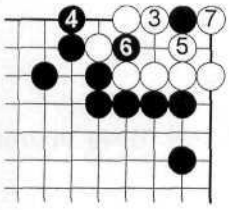
Вы можете сами убедиться, что в предыдущих позициях это было невозможно.

Если последует б.«а», то ч.«b» - атари. А если - б.«b», то ч.«а». Так или иначе, у белых нет глаз.

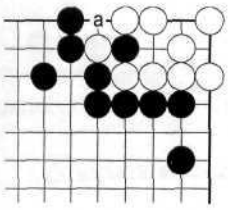


Д.114. Если белые играют сагари - б.1, то они смогут выжить.

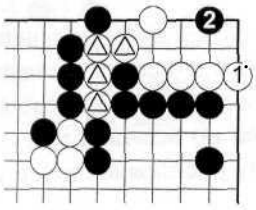
Взвесив тактические и стратегические последствия, черным лучше всего начать с хода оки - ч.2.



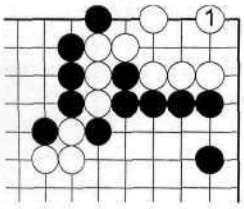
Д.115. Вариант, приведенный на данной диаграмме, похож на вариант с «дурацкой семеркой», где окруженная группа гибнет. Однако здесь белые спасаются. Ходом б.7 белые берут 1 камень. На следующей диаграмме можно подсчитать результат.



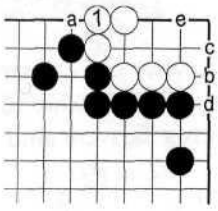
Д.116. Если впоследствии черные займут пункт «а», у белых 3 очка (считая камень, взятый в углу), а у черных 1 очко. В конечном счете белые имеют 2 очка. Если же в пункт «а» сыграют белые, то они имеют 6 очков, а черные — 0. В среднем у белых 4 очка. По сравнению с диаграммой 111 у белых оказывается на 2 очка меньше.



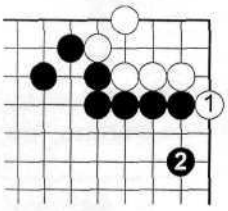
Д.117. Такого рода позиция часто встречается на практике. В данном случае белым уже не отделаться незначительным уроном в случае неправильного хода. Все дело в четырех камнях Δ, которые разрезают черных надвое, их отдавать нельзя. Если белые играют б.1, то черные ч.2, и белые камни Δ гибнут. Проверьте сами.



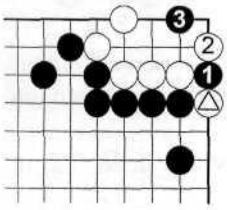
Д.118. Поэтому играть следует так, как показано на этой диаграмме. При этом ходе белые спасаются.



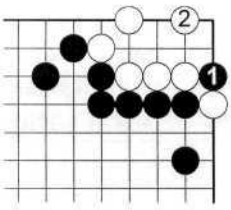
Д.119. Если белые играют б.1, то свою безопасность они обеспечивают, но... Черные, когда захотят, смогут без потери сэнтэ играть «а» или вариант с ханэцуги: ч.«b», б.«с», ч.«d», б.«е». Белым здесь приходится несладко.



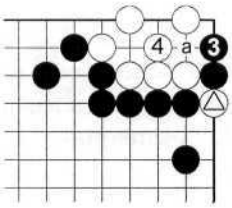
Д.120. При ходе белых они могут также походить ханэ 6.1, обеспечивая себе жизнь. Данный вариант сильно отличается от аналогичных вариантов для угловых позиций с 7 пунктами 1-го и 2-го типов.



Д.121. Ход ч.1, разрушающий глаза — самый страшный для белых. Если белые простодушно ответят б.2, забирая камень, черные играют ч.3 в пункт 2-1 и получается тот же вариант, что и на диаграмме 103. В этом случае ханэ Δ, на которое надеялись белые, оказывается до обидного напрасным.

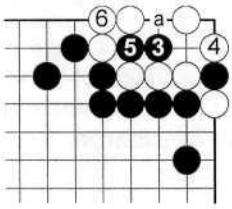


Д.122. На ход ч.1 лучше ответить, занимая важный пункт противника, как показано на данной диаграмме.

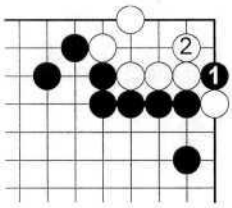


Д.123. Черные ходом ч.3 как будто вторглись внутрь, но белые играют хэкоми б.4, чем гарантируют себе 2 глаза и абсолютную безопасность.

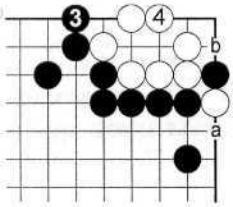
Черные не могут играть в пункт «а» из-за присутствия камня Δ.



Д.124. Черные играют накадэ ч.3, пытаясь помешать созданию глаз, но белые ходом б.4 все равно строят глаза. На ч.5 белые отвечают б.6, и у черных нет хода в пункт «а». Таким образом, путь выживания, показанный на диаграммах 122-124, спасает белых, но все-таки они не могут быть полностью довольны результатом. В их распоряжении есть еще лучший ход.

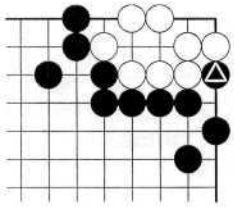


Д. **125.** Ход б.2 на первый взгляд кажется странным, но на самом деле он оказывается оригинальным и тонким маневром.

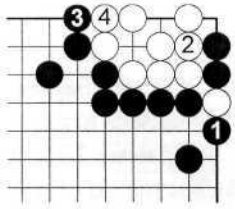


Д.126. Если черные играют сагари ч.3, то белые ходом б.4 строят глаза. Если ч.«а», белые отвечают «b». Если ч.«b», врываясь дальше, то они будут захвачены белыми, и попытки их закончатся безуспешно. Сравните эту диаграмму с диаграммой 123.

После ч.«а» и б.«b» возникнет следующая позиция.

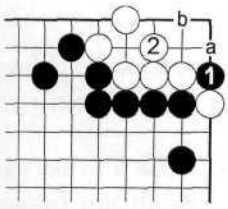


Д.127. Результат будет таким: у белых 3 очка территории. Впоследствии они смогут взять камень •, и таким образом можно считать, что у них 3 с лишним очка.



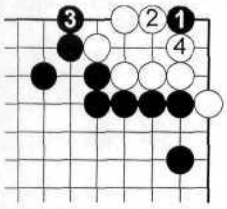
Д.128. В позиции на диаграмме 123 естественно последует вариант ч.1 - б.4, показанный здесь. Белые получают только 2 очка, т. е. на одно очко меньше, чем на предыдущей диаграмме.

Даже одним очком пренебрегать нельзя. Совершенно ясно, какой вариант надо выбирать белым.

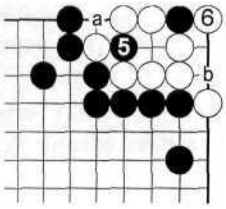


Д.129. На ход ч.1 у белых есть ответ б.2, обеспечивающий глаза. Но после ходов ч.«а» и б.«b» получается хуже, чем на диаграмме 126.

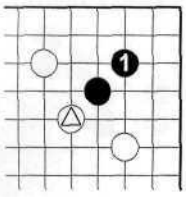
Итак, запомните б.2 на диаграмме 125 — это поистине замечательный ход!



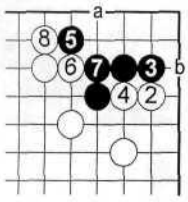
Д. **130.** Единственное, что могут сделать черные — это занять в данной позиции пункт ч. 1. Но и это не проходит из-за б.2, 4. Таким образом, ход ч. 1 может быть только проверкой и прощупыванием слабостей.



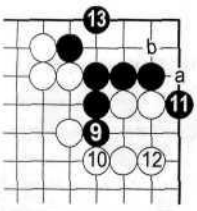
Д.131. Для верности можно еще прощупать белых, играя ч.5. Но белые хладнокровно отвечают б.6, создавая глаз. А далее пункты «а» и «b» становятся пунктами миаи; если черные - «а», белые - «b», и наоборот. В любом случае белые получают второй глаз. План черных не проходит.



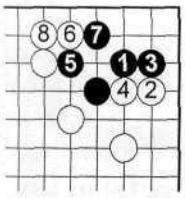
Д.132. Черные в дебюте сыграли тэнуки — пропустили ход в данном месте. Хотя они и не могут уничтожить камень белых Δ, завершающий оцепление, ходом косуми 1 они все же выживают.



Д.133. Правильный порядок ходов — 6.2 - б.6. На ход ч.7 белые отвечают б.8. Позиция в углу становится неприступной. Но следует помнить, что если в ответ на осаэ б.8 черные сыграют в пункт «а», получится «дурацкая семерка», и черные погибнут.

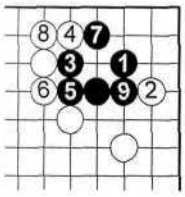


Д.134. Играя ч.9, а затем ханэ ч. 11, черные, используя угрозу отрезания двух наружных камней белых, сохраняют сэнтэ, благодаря чему строят свою оборону. Черные играют какэцуги чЛЗ. Если теперь белые играют в пункт «а», черные отвечают магари «b». Этот ход в полной мере обеспечивает жизнь белой группе.

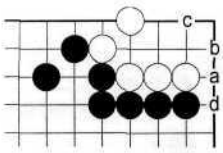


Д.135. Рассмотрим вариант с типичным ошибочным ходом.

Ход ч.5 — ошибка. Белые играют ханэ б.6 и цуги б.8, отнимая глаза у черной группы. Легко видеть, что все сводится к разобранному выше случаю «угловая позиция из 6 пунктов», где крепость в углу безусловно гибнет.



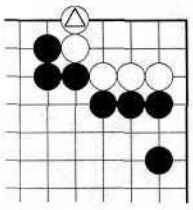
Д. **136.** Однако черные могут энергично сыграть косуми уже на третьем ходу. При указанном порядке ходов до ч.9 включительно черные строят глаз около хоси. Это типичный пример хорошей игры черных.



Д. 137. Теперь можно подвести окончательные итоги, касающиеся так называемой «дурацкой семерки», разобранной в третьей части угловой позиции в 7 пунктов.

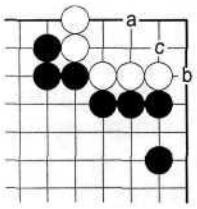
При своем ходе черные могут уничтожить белых, играя в пункт «а» и продолжая на ход б. «b» играть в пункт «с». Если начинают белые, они либо защищаются ходом в пункт «с», либо играют ханэ в «d» и выживают.

Угол из 7 пунктов (тип 4)



Д.138. Группа в углу из 7 пунктов типа наподобие показанной на этой диаграмме, образованная четырьмя непомеченными камнями и еще одним каким-либо камнем, как в разобранных позициях типов 2 и 3, при ходе черных безусловно гибнет.

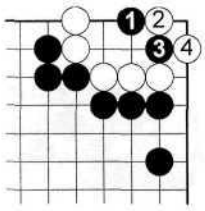
Однако из этого правила есть свое исключение. Имеется в виду четвертый тип угловой позиции из 7 пунктов, когда у белых есть сагари А. Здесь в углу возникает ко-борьба.



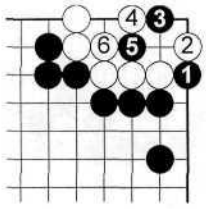
Д.139. Для нападения у черных имеются три разумные возможности:

- оки а;
- ханэ b;
- хасамидзукэ с.

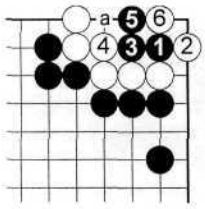
Рассмотрим их по порядку.



Д.140. Ход ч.1 обычно называют «саммоку но маннака» («в центр к трем»). Ходами б.2 и б.4 белые добиваются ко-борьбы.

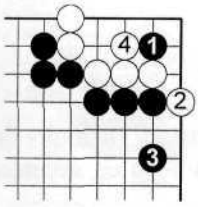


Д.141. Ходом ч.1 (ханэ) черные сокращают территорию белых, а затем, занимая пункт ч.З, демонстрируют прием, знакомый по предыдущему разделу (см. диаграмму 108). Белые ходами б.4 и б.6 добиваются ко-борьбы, не имея ничего лучшего.

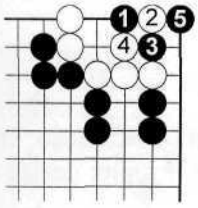


Д.142. После ходов чЛ - ч.5 белые добиваются ко-борьбы ходом 6.6. Если вместо хода б.6 играть в пункт «а», то белые гибнут из-за хода ч.7 в пункт «6».

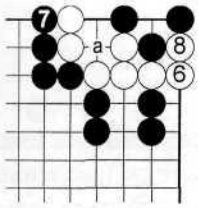
У каждого из трех описанных выше способов есть свои плюсы и минусы, и нельзя безоговорочно отдать предпочтение какому-либо из них. Надо выяснить особенности каждого способа атаки.



Д.143. Если в данной позиции на ход ч.1 белые ответят б.2, заставляя черных защититься ч.3, а потом походят б.4, то расчеты черных на хасамидзукэ не оправдаются.

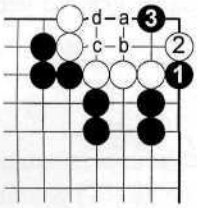


Д.144. Если изменить основную позицию и добавить белым снаружи одно дамэ, то ход ч.1 не принесет успеха. Белые играют 6.2, и на ход ч.3 отвечают 6.4, атакуя именно с этой стороны. Ходом ч.5 черные берут камень, но…

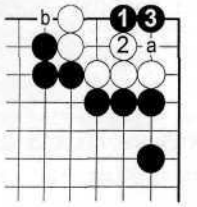


Д.145. Белые играют сагари 6.6, и так как черные не могут соединиться, далее играют б.8 и выживают.

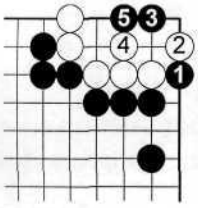
У черных есть маленькое утешение — после хода б.8 они играют в пункт «а» и забирают два белых камня. Впрочем, это пустяк по сравнению с выживанием белой группы.



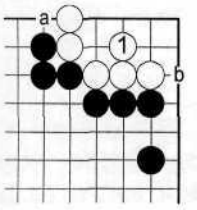
Д.146. Если черные играют ч.1, 3, то им не о чем беспокоиться. В последующем обмене ходов 6.«а», ч.«b», б.«с», и ч.«d» наличие наружного дамэ не имеет значения. Это совершенно ясно из приведенной диаграммы.



Д.147. Если белые после хода ч.1 попытаются избежать ко-борьбы, то они, безусловно, погибают. Далее, в ответ на ч.3 белые играют в пункт «а», но последует ч.«b» и зажим белых снаружи. Исход не вызывает ни малейших сомнений.

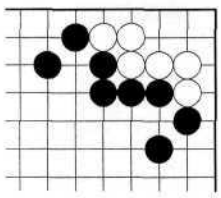


Д.148. Если черные ставят ч.1 и ч.3, то у белых нет надежды спастись. Ход б.4 тоже не помогает. Черные вползают ч.5, и белые гибнут, как и на предыдущей диаграмме.

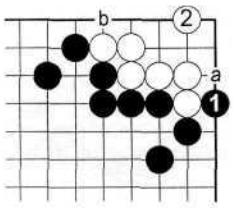


Д.149. Если сэнтэ у белых, они с полной гарантией спасаются. Но как лучше походить? Оптимальным для белых будет ход б.1. Причина в том, что черные не смогут угрожать белым ни осаэ в пункте «а», ни ханэ - «b».

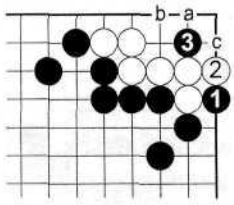
Угол из 8 пунктов



Д.150. Эта форма очень часто встречается на практике. Позиция белых абсолютно неприступна, и мы рассмотрим различные ее модификации, их достоинства и недостатки.

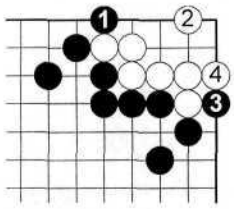


Д.151. После того, как черные играют ханэ ч.1, становится ясно, что белые должны обеспечить себе глаза ходом б.2. Территория белых в границах пунктов «а» и «b» составляет 6 очков.



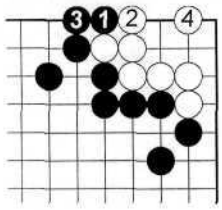
Д.152. Если белые ходом б.2 играют скаредное осаэ, пытаясь сэкономить 1 очко территории, то ход ч.3 приносит заслуженное наказание.

Далее, после ходов б.«а» и ч.«b» лучшее, чего могут добиться белые — это ко-борьбы. Если же белые вместо хода «а» играют «с», то черные отвечают «а», и белые погибают.

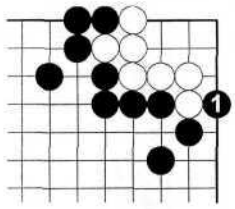


Д.153. Если черные играют ханэ ч.1, то белые защищаются ходом б.2. Угол в безопасности, и территория белых (как и на Д.151) составляет 6 очков.

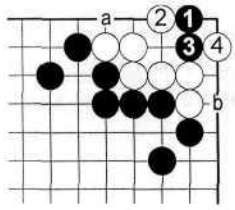
Если ходом ч.3 черные продолжают ставить ханэ наверху, тогда белые сразу отвечают осаэ - б.4.



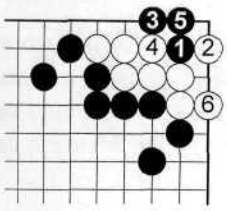
Д.154. Попытка выгадать очко ходом б.2 ничего не дает. На ход ч.3 белые должны защититься 6.4. Этот обмен невыгоден белым, так как черные укрепляются слева.



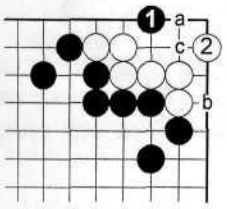
Д.155. Если же в позиции на Д.154 белые не сделают защитный ход б.4, то само их существование в углу оказывается под вопросом (см. Д.55,стр. 15).



Д.156. Если черные сразу играют накадэ чЛ, то в этой угловой позиции из 8 пунктов такая атака заканчивается безрезультатно. Ходы б.2, 4 очевидны. Далее пункты «а» и «b» — миаи. Если ч. «а», то белые «b» и наоборот. В любом случае белые живут.



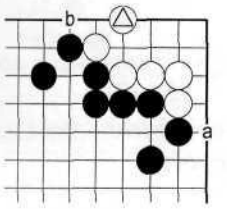
Д.157. После цукэ ч.1 косуми ч.3 может показаться небрежным, но это не так. На самом деле этот ход — тэсудзи. Но у белых есть ответное тэсудзи б.4, которым белые грозят взять камень, и удачно избегая ко-борьбы, строят ходом б.6 второй глаз.



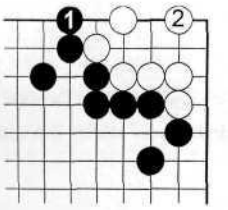
Д.158. Если черные ставят ч.1, тогда белые играют косуми б.2.

Затем, если идет ч.«а», то ответ - б.«b», или - ч.«b», б.«а». И в том, и в другом случае белые строят два глаза и выживают.

Если черные после хода б.2 играют в пункт «с», то получается позиция, уже разобранная на предыдущей диаграмме.

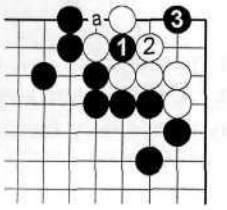


Д.159. Существует еще одна разновидность угловой позиции в 8 пунктов с камнем Δ, изображенная на этой диаграмме. Она тоже неприступна. Здесь пункт «а» на правой стороне защищен сильнее, чем пункт «b» наверху. Иначе говоря, на сагари ч.«b» белые должны ответить.

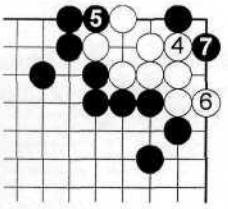


Д.160. На сагари ч.1 белые делают профилактический ход б.2, который полностью их защищает.

Если белые пренебрегут этой защитой и сыграют тэнуки, то получится вариант, показанный на следующей диаграмме.

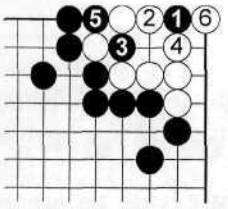


Д.161. Ходом ч.1 черные специально жертвуют камень, и это не ошибка, т. к. ответный ход вынужден. Вся соль комбинации черных заключается в следующем ходе ч.3. Теперь белые зажаты и не могут построить второй глаз в пункте «а».

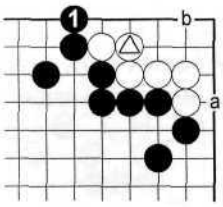


Д.162. Белые вынуждены ответить б.4. Тогда черные играют атари ч.5, разрушая глаз, и на ход б.6 отвечают ч.7.

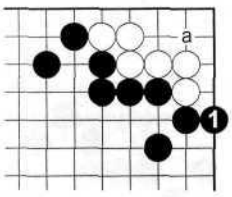
Белые не могут построить два глаза и гибнут независимо от результата ко-борьбы, которая может возникнуть слева.



Д.163. Если же черные поторопятся сразу сыграть ч.1, как на этой диаграмме, то белые завязывают борьбу б.2. Далее черные пытаются испортить глаз - ч.3, но в данном случае у белые есть возможность выжить и без него. Ходами б.4 и б.6 они отражают натиск противника и ловко спасаются.

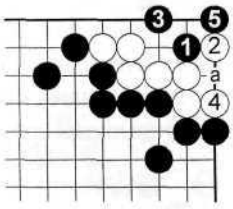


Д.164. При прочном соединении Δ в ответ на ход ч.1 белые могут быть абсолютно спокойны. Если в этой ситуации они играют тэнуки, черные могут сыграть в пункты «а» или «b» или предпринять еще какие-либо попытки, но в любом случае белые неприступны. Можете сами в этом убедиться.



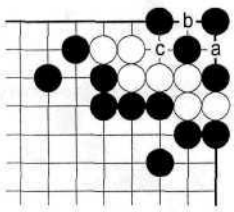
Д.165. Рассмотрим другой вариант.

Если в этой позиции, в отличие от предыдущей, черные играют сагари ч.1, то этим они используют слабости белых. Если белые не отреагируют - тэнуки, черные вторгаются в пункт «а». Этот ход стоит рассмотреть.

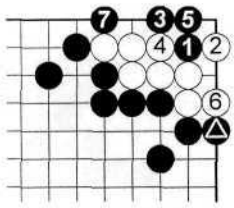


Д.166. После ходов ч.1, 3 задиристый стиль игры приводит к коборьбе.

Черным придется выиграть ко-борьбу в пункте «а», притом дважды. Только в этом случае они победят. Ситуация не из простых.

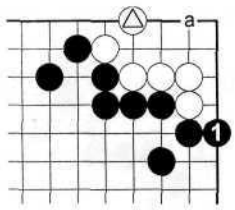


Д.167. Если черные соединятся в пункте «а», то белые играют в пункт «с». Если первый ход за белыми, то они должны выиграть «ко» дважды - сначала в «а», а затем в пункте «b», но начинать надо с хода в пункте «с».

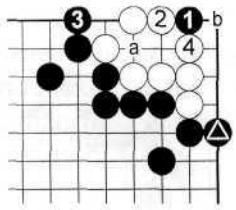


Д.168. Если белые уклоняются от ко-борьбы и играют атари б.4, а затем образуют глаз - б.6, то черные играют ханэ ч.7 и получают возможность соединения с внешним окружением, в результате чего белые погибают.

Обратите внимание, как работает камень •.

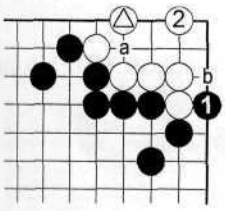


Д.169. Если камень Δ расположен так, как показано на этой диаграмме, то ход ч.1 не опасен. Белые могут играть тэнуки. Следующим лучшим ходом черных будет оки ч.«а».



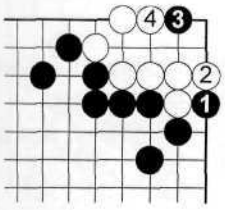
Д.170. Если на ч.1 белые играют б.2 и б.4, то черные ходом в пункт «а» разрушают глаз, но белые играют б.«b», создавая его в другом месте.

Отсюда видно, что камень черных • в данном случае не играет никакой роли.

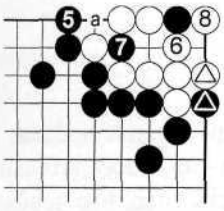


Д.171. Если черные играют ханэ ч.1, то обороноспособность пункта «а» при камне Δ уже иная. Ход б.2 приводит к позиции, изображенной над.151 (стр.28).

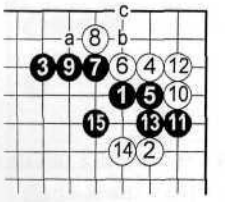
Но в отличие от д.151 здесь белые также могут сыграть осаэ в пункт «b».



Д.172. Играя ханэ ч.1, черные уменьшают территорию белых. Играя после этого ч.3 в пункт 2-1, черные пытаются провести уже знакомый эффектный прием. Но в этой ситуации тэсудзи не действует, так как глаз у белых не отнять. Ходом б.4 белые полностью защищаются.



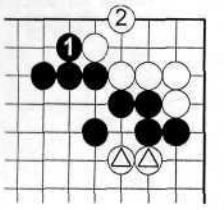
Д.173. После хода б.8 белые в абсолютной безопасности, независимо от того, берут ли черные камень ходом в пункт «а» или нет. Если камень • уже стоит, а Δ — еще нет, то на этот пункт необходимо обратить самое серьезное внимание.



Д.174. Пример из практики.

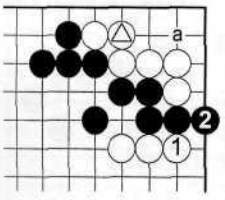
Эта позиция была получена из варианта дзёсэки, где на атаку хоси ходом когэйма какари - б.2 черные ответили огэйма - ч.3.

Проанализируем, как лучше ответить на ход черных «а»: цуги «b» или какэцуги «с»?



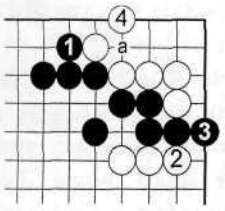
Д.175. Лучший ответ — ход б.2.

Следующая диаграмма покажет, насколько судьба двух белых камней Δ зависит от угловой группы,

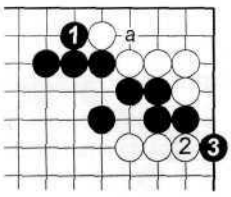


Д.176. Если у белых имеется камень Δ , дающий прочное соединение, то начиная развертывание своей группы из двух камней с наружной стороны черной цепи из расчета на их боеспособность, белые играют б.1. Сагари ч.2 не позволяет белым соединиться, и играет важную роль в судьбе белой угловой группы.

Пересмотрите вариант, получающийся после хода черных в пункт «а» на д. 166 (стр. 30).

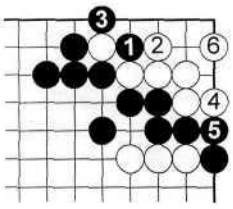


Д.177. То, что говорилось о позиции на д.175, в общем, правильно. Но с другой стороны, белые могут воспользоваться тактической угрозой — а именно, немедленно сыграть б.2, и угрожая ватари, выиграть темп для какэцуги - 6.4. Черные вынуждены отрезать белых ходом ч.3.



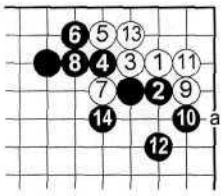
Д.178. Белые, конечно, могут прочно укрепиться ходом «а». Но давайте сделаем шаг вперед — белые могут играть тэнуки.

Давайте убедимся в этом.

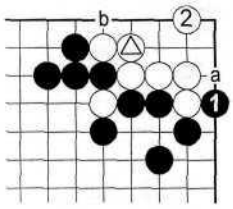


Д.179. Черные могут разрезать ч.1, на что белые отвечают б.2 и б.4. Затем белые, занимая ходом б.6 пункт 2-1, обеспечат себе глаза.

Конечно, черные могут вместо чЛ сыграть ханэ в пункт «4», идя на ко-борьбу, но вариант в тексте предпочтительнее.

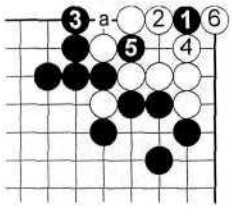


Д.180. Еще раз о дебюте с форовым камнем. Если черные добавят к хоси камень огэйма, а белые вторгаются в пункт сан-сан, то желательно играть крепкое цуги б.13. В этой позиции вероятность того, что черные сыграют сагари «а», очень мала.



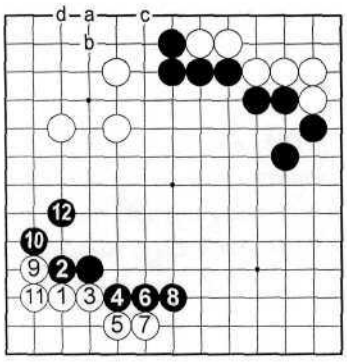
Д. **181.** Территория белых в углу в случае варианта ч.1 — б.2 равна 6 очкам (предполагается, что граница проходит по пунктам «а» и «b»).

Теперь посмотрим, что получится, если перенести камень Л вверх, т.е. в положение какэцуги...



Д.182. В последующем ёсэ черные начнут с хода ч.1.

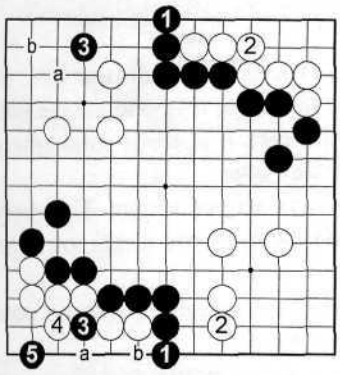
Далее ход в пункт «а» будет происходить с взятием. В результате белые получат 4 очка, черные — 1. Итого у белых 3 очка территории, что в два раза меньше предыдущего варианта.



Д.183. Представляем резюме о судьбе камней.

Угловая позиция наверху справа возникла после варианта, приведенного внизу слева, в котором белые вторгаются в пункт сан-сан. Здесь черным лучше удлиниться (ход ч.8).

В верхней части доски показано, как черные ходом одзару («прыжок обезьяны») уменьшают территорию белых в левом верхнем углу: ч.«а», б.«b», ч.«с», 6.«d. Конечно, этот вариант проходит, но черные получают мало очков. Тут нужно учесть, что группа белых в углу находится в опасности.

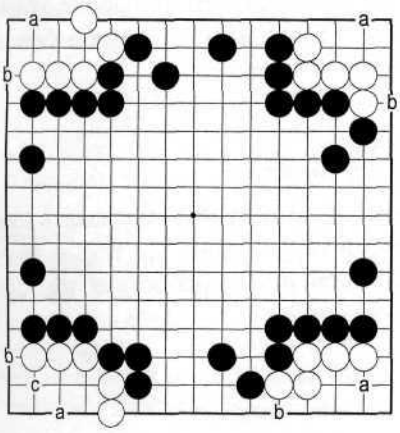


Д.184. Ход ч.1 (если хорошенько учесть все нюансы позиции белых в углу) будет правильным в данной ситуации. Белые обязаны укрепиться ходом б.2 (см. верхнюю часть диаграммы), после чего черные играют тоби ч.3. Далее, если белые ставят «a», то черные «b» и отнимают очки у белых.

Если на сагари чЛ белые играют тэнуки, то черные играют ч.3 и ч.5 (см. нижнюю часть диаграммы), забирая угол. Если далее б.«a», то ч.«b» и на месте взятого камня 3 глаз не получается. Сравните с д.161 на стр. 29.

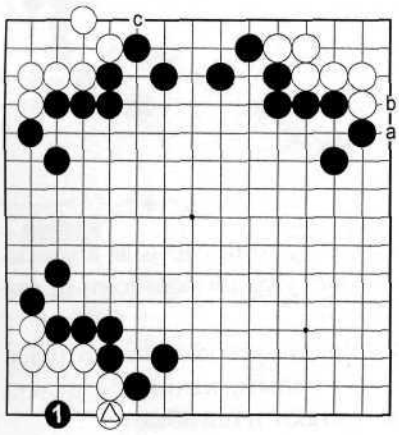
Давайте исчерпывающим образом упорядочим все самое существенное, что мы знаем об угловых позициях в 6, 7 и 8 пунктов.

Позиция в 6 пунктов всегда погибает — комментарии излишни. Рассмотрим угловые позиции из 7 пунктов.



Д.185. Наверху справа угловая позиция 1-го типа. Внизу справа — позиция 2-го типа, а наверху слева — позиция 3-го типа. Во всех случаях белые выживают, если они успевают защититься ходом в пункт «a». Точно так же во всех позициях при ходе черных существует ход «b», позволяющий им уничтожить группу противника.

В углу внизу слева позиция 4-го типа, это особый случай. Максимум, на что могут рассчитывать черные при своем первом ходе — ко-борьба. Возможны ходы «a», «b» и «c».



Д.186. Угловая позиция в 8 пунктов абсолютно неприступна. Черные, пользуясь тем, что белые зажаты в углу, должны думать в первую очередь о том, чтобы выгадать как можно больше территории.

В правом верхнем углу все соединено крепко. Черные могут атаковать лишь в слабых пунктах «a» и «b».

Наверху слева, где у белых какэцуги, черным есть смысл играть сагари «c».

Внизу слева, где белые сыграли сагари А, черным при своем ходе надо занимать пункт ч.1 и добиваться ко-борьбы (см. диаграммы на стр. 26).

Глава 3 Теория и практика судьбы камней. Способы защиты и атаки

Изучая судьбу камней, мы выбрали позиции, которые часто встречаются на практике. Во второй главе книги мы начали досконально исследовать угловые позиции и последовательно рассмотрели группы с 6, 7 и 8 пунктами. Все сказанное нужно понять и крепко запомнить. Достаточно сделать один ход без понимания, чтобы вас постигла неудача.

Помните — прежде чем достичь успеха, вам придется затратить много труда. Поэтому, исходя из основных принципов обучения, не избегайте запутанных вариантов и планомерно, старательно продвигайтесь в постижении тонкостей игры.

Опыт турнирной (практической) игры заставляет аккуратно и старательно, снова и снова вчитываться в текст учебника. Сама жизнь вынуждает к этому игрока.

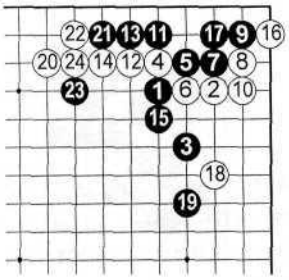
На материале данной главы мы сделаем еще один шаг вперед, как и раньше, продолжая изучать судьбу камней.

Мы основательно рассмотрим технические приемы, которые должны вам пригодиться на практике.

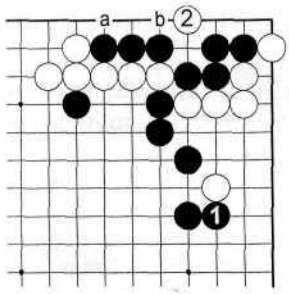
Хотя существует огромное многообразие технических приемов, применяемых в различных случаях, когда одни группы погибают, а другие успешно защищаются, сначала надо опереться на самые простые и основные принципы, чтобы глубоко освоить их. После этого можно будет надеяться, что читатель основательно продвинется вперед и в анализе более сложных вопросов игры.

Два способа выживания

Когда речь заходит о спасении какой-либо группы (а точнее, о том, чтобы образовать два глаза), можно сделать это, непосредственно играя в центр своей территории. Но есть и другой способ — можно начать увеличивать свою территорию, косвенно способствуя тем самым образованию двух глаз.

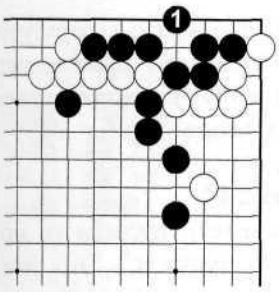


Д.1. Возьмем для примера Д.1, где показан вариант такамоку дзёсэки. Ясно, что черные вплоть до хода ч.21 борются за обеспечение безопасности своей группы в углу.



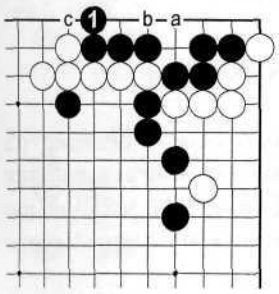
Д.2. Если черные сыграют осаэ ч.1, то после хода в критический пункт - б.2 черным двух глаз уже не построить. Если далее ч.«а», то белые «b», и наоборот.

Кроме того, при сэмэай, если прикинуть количество ходов с той и другой стороны, ясно, что белым, начиная с пункта «а», нужно всего 4 хода. Черные отстают и погибают.



Д.3. Поэтому черным надо немедленно, сразу же позаботиться о собственной безопасности. На д.3 видно, что черные ходом ч.1 непосредственно строят себе глаза. Когда белые на предыдущей диаграмме играли б.2 на тот же пункт, где сейчас находится черный камень, они действовали в соответствии с пословицей: «Лучший пункт противника — мой лучший пункт». Это способ построения глаз ходом внутрь собственной территории, способ «прямого построения глаз» называется «мэ но ики».

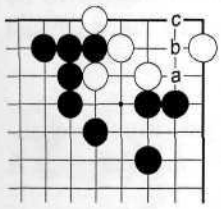
Однако этот способ — не единственный.



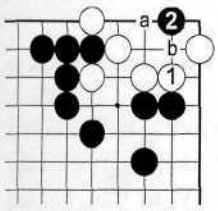
Д.4. Ход чЛ (сагари) также силен. Если затем б.«а», то черные «b», и о безопасности группы можно не беспокоиться. В дальнейшем остается только разыграть пункт «с». В данном варианте черные ставят своей первоочередной задачей расширение территории. В результате они получают огороженное пространство, в котором всегда смогут обеспечить себе глаза.

Этот второй способ «выживания путем расширения территории» называется «ти но ики». И тот, и другой способ имеют свои плюсы и минусы.

Мэ но ики (выживание построением глаз)



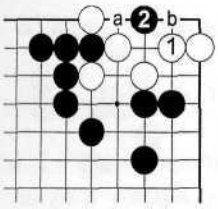
Д.5. Если сравнить два способа выживания — мэ но ики и ти но ики, то сказать, какой из них окажется лучше в обстоятельствах конкретной партии, невозможно. Однако можно сказать, что способ мэ но ики, то есть выживание построением глаз, количественно встречается чаще. Рассмотрим небольшой пример. В данной позиции, где белые собираются выжить, приходят в голову ходы «а», «b» и «с». Рассмотрим их по порядку.



Д.6. Если белые попытаются расширить свою территорию ходом б.1, то есть сыграть способом ти но ики, черные ходом ч.2 в пункт накадэ не дают им выжить.

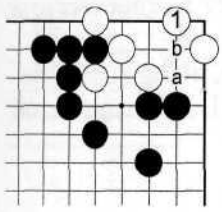
Если далее б.«а», то черные ч.«b», и наоборот. Так или иначе, у белых только один глаз.

Ходом ч.2 черные занимают критический пункт белых.

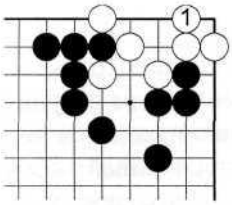


Д.7. Белые могут, с целью проведения четкой границы, сыграть б.1 в духе той же тактики ти но ики. В этом случае критическим пунктом будет ч.2 на этой диаграмме.

Далее, если белые «а», то черные «b», а если белые «b» — черные «а». В любом случае у белых только один глаз. Они погибают.



Д.8. Ходом б.1 белые ставят камень в центр собственной территории и выживают. Согласитесь, что на первый взгляд ход выглядит немного странно. Если затем последует ч.«а», то белые отвечают хорошим ходом «b». Рассмотрим ситуацию, при которой обмен этими ходами уже произошел.



Д.9. В этой позиции становится очевидным, что ход б.1 образует два глаза. Почему же на предыдущей диаграмме ход б.1 производит какое-то странное, ирреальное впечатление? Вроде бы этот ход типа мэ но ики типично классический, ибо он занимает второй пункт 2-1 — пункт, на котором один глаз превращается в два.

Как же додуматься до этого хода в позиции на д.8?

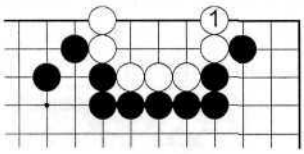
Давайте вспомним д.6. Там белые, придерживаясь тактики ти но ики, сделали ход б.1, после чего черные первыми заняли критический пункт ч.2. Это был прекрасный ход. Вспомним теперь пословицу Го: «лучший пункт противника — мой лучший пункт». Как известно, пословицы Го — это сконцентрированный опыт. Воспользуемся им. Именно эта пословица и поможет найти верный ход в позиции на д.8.

Ти но ики (выживание расширением территории)

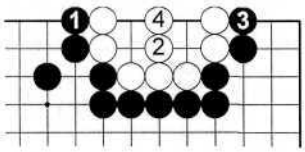
Говоря о проблемах судьбы камней, и особенно сконцентрировав свое внимание на этюдных позициях (цумэго), мы убеждаемся, что способ спасения мэ но ики встречается чаще, чем ти но ики, о чем уже говорилось в предыдущем разделе. Дело в том, что больше всего возбуждают интерес тэсудзи, посвященные комбинациям именно на эту тему. Увеличивают этот интерес блестящие и диковинные ходы, типичные для цумэго.

Однако в практической партии выигрыш является следствием не только блестящих ходов, но и... ходов обыденных. Для выигрыша более важны надежные и стандартные ходы, не допускающие осечек.

Что касается самого метода выживания расширением территории, то следует заметить, что если ход в манере ти но ики (по сравнению с ходом внутрь территории в манере мэ но ики) совершенно явно выгоднее, выбирают его. Но пока что, начиная с д.1, нам такой случай еще не встречался.



Д.10. Белые играют б.1, образуя форму «кусигата» (гребенка). Данная форма называется «кусироку» — «гребенка из 6 пунктов». Это классическая форма.

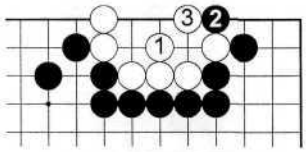


Д.11. Если в данной ситуации игра пойдет по варианту ч.1 - б.4, то получится типичная кусигата.

Если черные вместо ч.1 сразу играют в пункт «4» (в центр трех камней), то у них ничего не выйдет, поскольку белые ответят б.2. Если вместо ч.1 черные начнут ходом в пункт «2», белые спасаются ходом б.«4».

Для нахождения правильных ходов за белых вспомните известную пословицу: «если позиция симметрична — играй в центр».

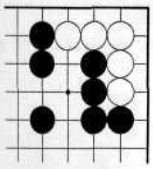
Обратите внимание: если здесь не построить кусигата, то белые гибнут (см. д. 12).



Д.12. Если белые сыграют б.1, то черные играют ханэ ч.2, и возникает ко-борьба. Если же белые вначале сыграют в пункт «3» - какэцуги (вместо б.1), то черные играют в пункт «1» и побеждают. Как видите, прием ти но ики занимает важное место в практической игре.

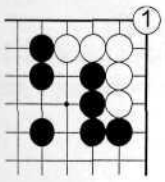
Все типы угловых позиций в 6, 7 и 8 пунктов, разобранные во 2-й главе, позволяют заметить взаимосвязь между расширением территории и построением глаз. Не забывайте об этом!

Задачи на освоение методов «мэ но ики» и «ти но ики»

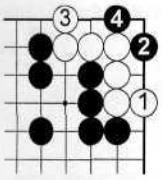


Д. 13. Теперь следует основательно осмыслить обе стороны вопроса, то есть метод мэ но ики и метод ти но ики. Рассмотрим данную позицию.

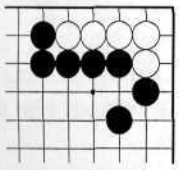
Как белым выжить при своем ходе? Какую пословицу здесь можно применить?



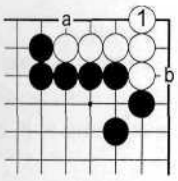
Д.14. Ход б.1 есть типичный, классический случай мэ но ики. Здесь применяется известная пословица: «если позиция симметрична — ходи в центр»! Она подходит как нельзя кстати.



Д.15. Если белые играют сагари б.1, пытаясь расширить территорию (ти но ики), то они терпят фиаско. Вариант кончается ходом ч.4. Получается суми но магарисимоку, то есть белые гибнут.

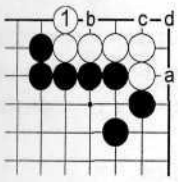


Д.16. По сравнению с предыдущей позицией эта имеет слева на один камень больше, а справа - на один меньше. Подумайте, как спастись белым при своем ходе. А как выиграть черным, если сэнтэ — у них?

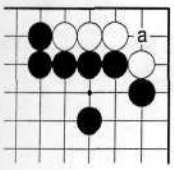


Д.17. Если белые играют б.1 в пункт 2-1, как показано на диаграмме, то они выживают, но это не лучший ход. Всегда надо искать не просто способ выживания, а оптимальный ход.

Если ход черных, то они уничтожают белых, играя в любой из пунктов «1», «a» или «b».

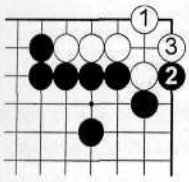


Д.18. Ход б.1 (сагари) будет самым правильным ти но ики. Если же белые сделают сагари с другой стороны в пункт «a», то случится следующее: ч.«1», б.«b», ч.«c», 6.«d» и возникнет ко-борьба, что нежелательно. Если же после б.«a» и ч.«1» белые ходят в пункт «d», это их спасает, но нельзя же думать только о выживании!

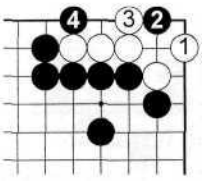


Д.19. После того, как белые сыграли ханэ, а черные — осаэ, получилась данная позиция, над которой следует подумать!

Если здесь белые соединятся «a», то ясно, что они погибнут (см. форму на д. 17 и объяснения к ней). А каким будет результат при другом ходе белых?

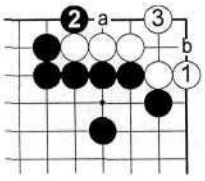


Д.20. Белые соединяются какэцуги б.1, замышляя «мэ но ики». Далее черные ханэ ч.2, и белым ничего не остается, как ходом б.3 пойти на ко-борьбу. Вывод: ход б. 1 в данной ситуации приводит к ко-борьбе.



Д.21. Ход б.1 тоже не спасает белых; более того, они гибнут без коборьбы. Правильный ход за черных — ч.2. Он называется «нодзоки» (заглядывание в пасть тигра).

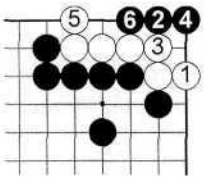
Если белые вместо б.3 играют в пункт «4», то черные отвечают в пункт «3».



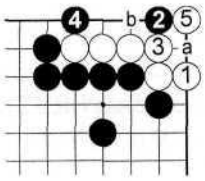
Д.22. Что будет, если белые играют сагари б.1? Этот ход в духе «ти но ики».

Если черные ставят ханэ ч.2, то белые играют б.3 пункт «кюсё» 2-1. Теперь пункты «a» и «b» — миаи. В любом случае белые получают два глаза.

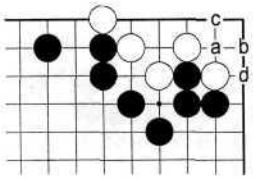
Правда, заметим, что ход ч.2 был откровенно плохим.



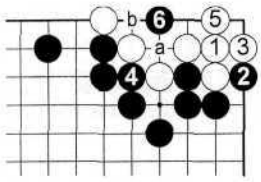
Д.23. Здесь в результате маневра черных ч.2 - ч.6 возникает форма «суми но магарисимоку». Белые гибнут. Следовательно, ход б.1 в духе ти но ики в данном случае не годится.



Д.24. Еще один пример неправильной игры за черных. Ход ч.4 на этой диаграмме неудачен. Ходом б.5 белые играют хорикоми (вбрасывание). Если теперь черные берут камень ходом в «a», белые играют «b» и создают ситуацию «осицубуси», обеспечивая себе два глаза.

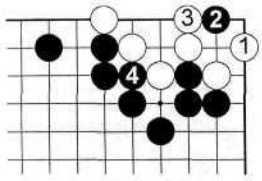


Д.25. По сравнению с предыдущей задачей эта - немного усложнена и представлена в духе практической ситуации. Белые намерены спастись при своем ходе. Предлагаются четыре пути, а именно a, b, c и d. Подумайте над этими ходами.

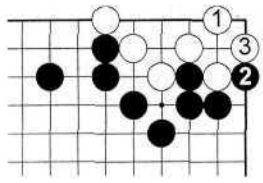


Д.26. Если белые банально соединяются б.1, то черные отвечают ч.2, 4, сужая территорию белых снаружи и не давая построить два глаза. Если белые вместо хода б.5 сыграют в «a» или «b», то черные играют ч.«5».

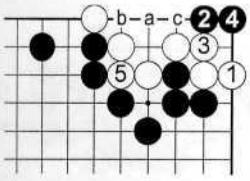
После ч.6 пункты «a» и «b» — миаи. Белые погибают.



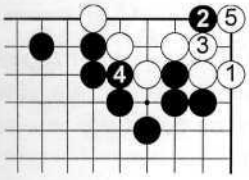
Д.27. Ход 6.1 (какэцуги), как и в предыдущем случае, не приносит успеха белым. После ч.4 у белых нет двух глаз. Они погибают.



Д.28. Ход б.1 (какэцуги) в стиле мэ но ики приводит к ко-борьбе после ходов ч.2 и б.3. Этот вариант тоже нельзя считать удовлетворительным решением.

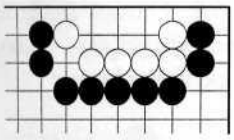


Д.29. Ход б.1 (сагари) с идеей расширить свою территорию наиболее активно приводит к выживанию. Ходами ч.2, 4 черные, казалось бы, портят глаза, но ходом б.5 белые снова расширяют территорию. Далее - ч.«a», б.«b», ч.«c». В результате у белых образуется глаз «четыре в линию». Они живут.

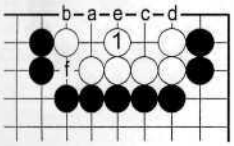


Д.30. Если черные ходом ч.4 пробуют обуздать белых снаружи, то белые играют хорикоми б.5 и выживают приемом осицубуси (точно так же, как на д.24).

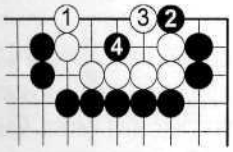
Если черные вместо ч.2 играют в пункт «4», то белые строят глаза и живут.



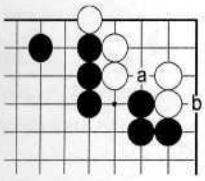
Д.31. Рассмотрим следующую задачу. Как белым выжить при своем ходе?



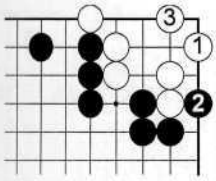
Д.32. Правильным будет ход 6.1 в духе «мэ но ики». Затем ч.«a», б.«b», ч.«c», б.«d», ч.«e», б.«f» и получается сэки. Это лучшее решение для белых.



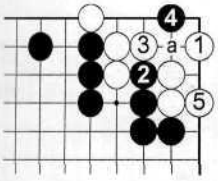
Д.33. Попытка белых расшириться ходом б.1 безуспешна. Черные играют ч.2, 4, уничтожая белых (гомоку накадэ). Во внутреннем пространстве белым не хватает места для создания двух глаз.



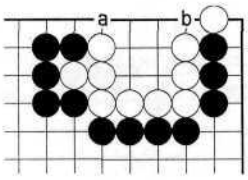
Д.34. Спрашивается, как белым спастись при своем ходе? Если белые играют в пункт «a», планируя маневр «ти но ики», то получится угловая позиция в 7 пунктов, в которой черные могут сыграть ханэ - «b». Белые погибнут. Такого рода позиции были рассмотрены нами в предыдущей главе.



Д.35. Если белые играют б.1, черные ч.2 и белые 6.3 в пункт 2-1, то получится два глаза. Этот пример является образцом классического ответа на вопрос: как оптимально использовать узкое внутреннее пространство для построения двух глаз?

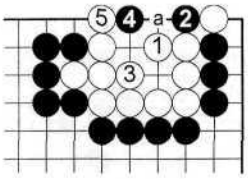


Д.36. Черные ходами ч.2, 4 пробуют занять кюсё и помешать построению глаз, но белые ходом б.5 их создают. Черные не могут разрезать камни в пункте «a» из-за наличия дамэ у белых.

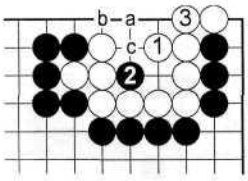


Д.37. Ход белых. Как им выжить?

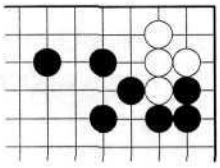
Если играть б.«а», то черные «b». Если б.«b», то черные «а». В любом случае возникает гомоку накадэ. Таким образом, если прием ти но ики невозможен, то…



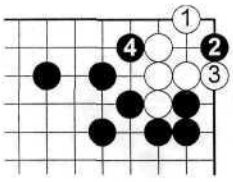
Д.38. Белые играют б.1 в манере мэ но ики. В ответ на ч.2, разрушающий глаз, белые играют б.3 в центр своей территории. Это блестящий ход. Если после б.5 черные соединятся в пункте «а», то белые возьмут три камня и образуют второй глаз.



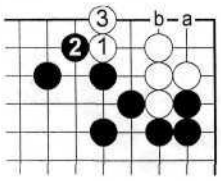
Д.39. Если черные сами пойдут в пункт накадэ ходом ч.2, то белые сменят курс на ти но ики и соединятся - б.3. Одним словом, пункты «2» и «3» здесь миаи. Затем после варианта: ч.«а», б.«b», ч.«с» получается сэки, но уже в готэ для черных. Белые живут.



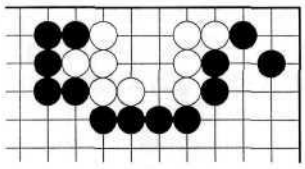
Д.40. Хотя территория белой группы очень мала, белые имеют возможность спастись.



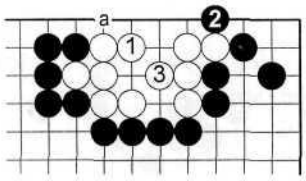
Д.41. Если белые играют б.1 в пункт 2-1 в духе мэ но ики, то ход ч.2 окажется смертельным. Если черные вместо ч.2 играют сразу в пункт «4», то белые ответят б.«2» и выживут, так как образуют два глаза. Ситуация требует осторожности, и партнерам нужно быть внимательными.



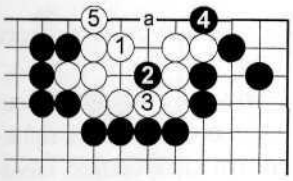
Д.42. Только если белые ходами б.1, 3 будут изо всех сил расширять свою территорию, они смогут выжить. Далее черные могут сыграть «а», на что белые ответят «b», и у белых слева и справа окажется по одному отличному глазу.



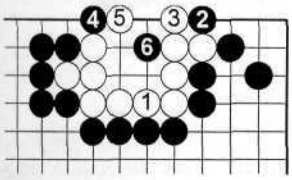
Д.43. Ход белых. Пока совершенно неясно, что избрать — мэ но ики или ти но ики? Сначала попробуем мэ но ики.



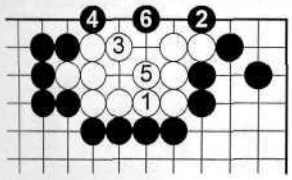
Д.44. Вариант: 6.1, ч.2 и б.3 последовательно приводит к образованию двух глаз. Белые живут. Если черные вместо ч.2 играют ханэ в пункт «а», белые все равно отвечают б.3.



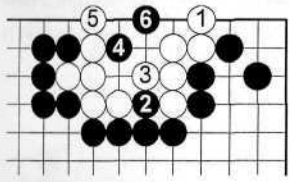
Д.45. Если черные сами раньше белых занимают критический пункт ч.2, а затем играют ханэ ч.4, то белые играют сагари б.5 в духе ти но ики. Если затем черные играют в пункт «а», то в лучшем случае получится лишь сэки в готэ.



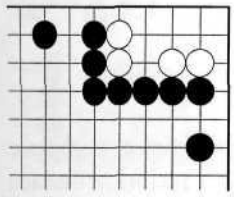
Д.46. Если белые играют б.1 на расширение территории, то после двойного ханэ ч.2 и ч.4 они будут уничтожены путем гомоку накадэ - ч.б. Если белые вместо хода б.3 играют магари в пункт «6», то черные играют ч.«3» и белые гибнут.



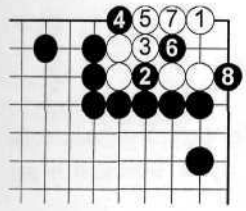
Д.47. Если белые играют магари б.3, то черные ханэ ч.4. Получается «смерть от ханэ». Если белые попытаются построить глаза ходом б.5, то черные также сыграют в центр - ч.6. Белые погибают.



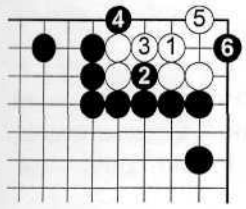
Д.48. Если белые делают сагари б.1, то черные ч.2, 4. Белые обязаны играть б.5, на что черные отвечают косуми ч.6, создавая саммоку накадэ. Белые гибнут. Если первым ходом белые играют сагари в пункт «5», черные уничтожают их аналогичным образом.



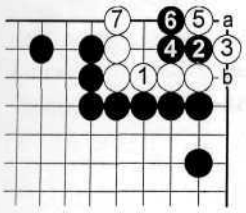
Д.49. Ход белых. Как им выжить?
Эта позиция — еще один пример классического ти но ики.



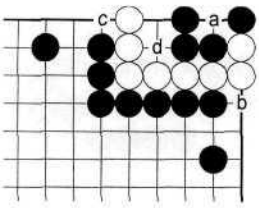
Д.50. Белые играют б.1 в пункт 2-1, замышляя построить глаза. Но черные уменьшают территорию белых ходами ч.2, 4, а ходами ч.6 и ч.8 полностью их уничтожают.



Д.51. Если белые играют магари б.1, то в ответ на подобного рода маневр черные ходами ч.2, 4 самым обычным способом атакуют снаружи. Как теперь сделать глаза? Ни ход б.5, ни ход в пункт «6» не спасут белых.

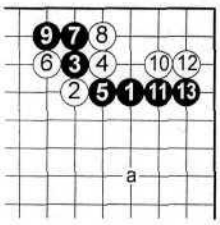


Д.52. Ход б.1 с расширением территории открывает единственный путь к спасению. Если черные попытаются уничтожить белых ходом ч.2, у них ничего не выйдет. После хода 6.7 возникает ко. Но если черные берут - «а», то белые играют «b», и...

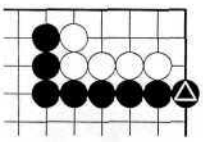


Д.53. Если черные играют «а», то в углу возникает сэки. В итоге белые живут.

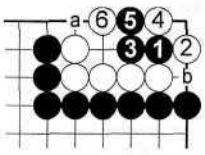
Но черные могут пожелать и большего. В этом случае они должны оставить ко в этом виде (то есть не закрывать его) и занять пункты дамэ «b» и «с». Тогда они получат шанс уничтожить белых, начиная с хода в пункт «d». Эта ситуация называется «маннэнко».



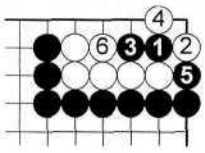
Д.54. На данной диаграмме приведен пример из практической партии. Если в районе пункта «а» у белых нет своего камня, то дела их плохи.



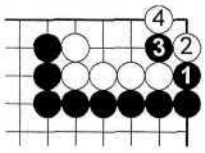
Д.55. Если в предыдущей позиции добавить камень А, то белые гибнут. Однако попробуйте уничтожить их безусловно (без ко-борьбы). Это не так легко. Итак, ход черных...



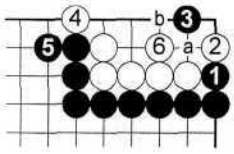
Д.56. Если черные играют цукэ ч.1, то до хода ч.5 все идет как и в предыдущем примере на диаграммах 52-53. Но из-за возможности черных играть в пункт «b», белые не могут ходом б.6 играть сагари - «а». Получается самая обыкновенная ко-борьба.



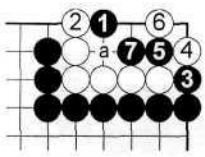
Д.57. Если черные ходом ч.5 попытаются перерезать белых, то белые сыграют б.6, упорно затевая ко-борьбу. Черные и на этот раз не добились безусловного успеха.



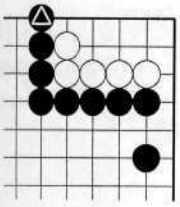
Д.58. Думать, что ходы ч,1, 3 наилучшие — ошибочно. У белых есть ход б.4, затевающий ко-борьбу. Этот типичный для практической игры ход, ведущий к ко-борьбе, надо хорошо запомнить.



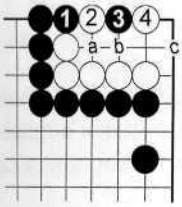
Д.59. Если вспомнить пословицу «Лучший пункт противника...», то можно сыграть ч.3, но ходы б.4 и б.6 ведут к спасению. Следовательно, этот вариант тоже не годится. Если дальше черные играют кири - «а», белые отвечают «b» и устраивают уттэгаэси.



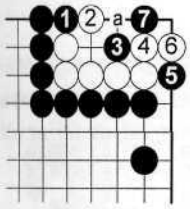
Д.60. Если черные сумеют обнаружить вариант ч.1, 2, 3, то можно уверенно сказать, что их мастерство выше первого дана. Это единственно верный порядок ходов, приводящий к безусловному уничтожению белых.



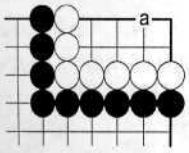
Д.61. Здесь к позиции на д.52 добавлен черный камень а. По сравнению с предыдущей позицией (д.56) эта - проще, но и здесь надо опасаться ошибок. Будьте внимательны.



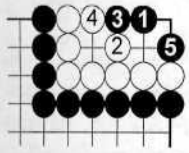
Д.62. Самые обыкновенные ходы ч.1, 3 ... спасают белых. Далее белые отвечают цукэ б.4, жертвуют камень и без труда выживают. А именно, ходы ч.«а», б.«b», ч.«2» и б.«с» пусть минимальные, но жизнеспособные.



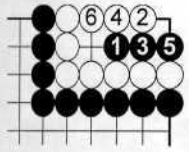
Д.63. Порядок ходов ч.3, 5, 7 можно назвать блестящим. Именно таким образом, избегая ко-борьбы и искусно создавая ситуацию саммоку накадэ, черные выигрывают. Из-за дамэдзумари белые не могут играть в пункт «а».



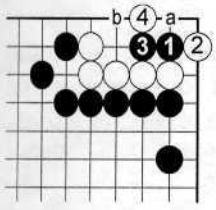
Д.64. Попробуем исследовать, каким будет результат сражения в такой прямоугольной крепости из 8 пунктов. Белым при своем ходе следует играть в пункт «а», создавая неприступную группу из 7 пунктов.



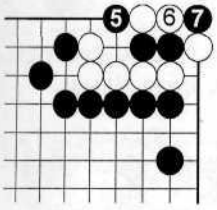
Д.65. Черные при своем ходе могут занять пункт 2-1 и создать сэки. Однако в приведенном варианте получается сэки в готэ. Нельзя сказать, что такое решение будет оптимальным для черных.



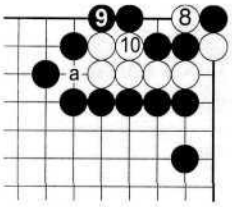
Д.66. Черным следует начать с хода ч.1. Тогда после хода б.6 получается сэки в сэнтэ у черных. По сравнению с предыдущим вариантом (д.65) выигран темп. Если белые вместо хода б.2 играют в пункт «3», то черные отвечают «2» , и возникает ко-борьба.



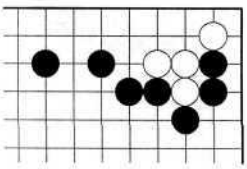
Д.67. По сравнению с д.52 в данной позиции присутствует лишнее дамэ. В этом случае в ответ на ходы ч.1, 3 белым не надо играть ханэ в пункт «а» и идти на маннэнко. Белые играют цукэ б.4 — мастерский ход! — и, безусловно, выживают. Если далее ч.«а», то белые «b», вынуждая сэки.



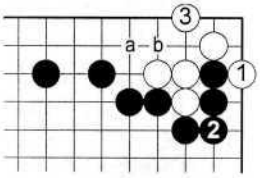
Д.68. После ханэ ч.5 белые ставят атари б.6, черные ходом ч.7 берут два белых камня...



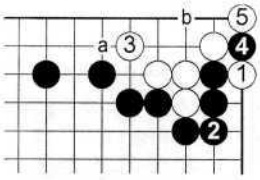
Д.69. Белые берут - б.8, черные - ватари ч.9 и белые ходом б. 10 создают оиотоси («разбойничье нападение»), угрожая двум черным камням. Если бы не было дамэ в пункте «а», то ход б.10 был бы невозможен. Так сказывается разница в одно дамэ.



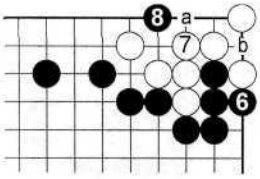
Д.70. При ходе белых это - классическая ситуация, когда надо применять мэ но ики. В этой ситуации, часто встречающейся в практической игре, путь белых к выживанию очень прост. Хорошенько запомните его.



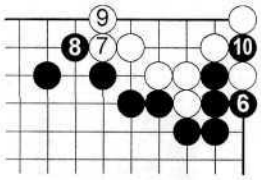
Д.71. Белые играют ханэ б.1 и какэцуги б.3. Глаза, конечно, маленькие, но для жизни их вполне достаточно. Черные могут сыграть осаэ - «а» или «b», но белые ответят встречным - в один из этих пунктов и окончательно выживут.



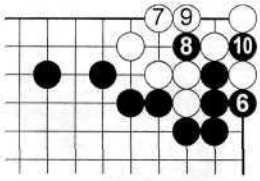
Д.72. Ход 6.3 с целью расширения может показаться хорошим, но это не так. Если черные на этот ход белых играют осаэ «а», то белые отвечают «b» и получают глаза, как на д.71. Но черные могут сыграть вместо «а» ч.4 и лишить белых глазной формы.



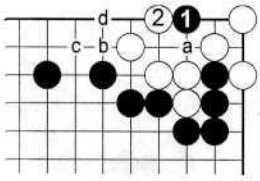
Д.73. Черные играют осаэ ч.6, на что белые не могут соединяться. Если же они соединятся - «b», то черные играют в пункт «7». Следовательно, ход 6.7 - вынужденный. Далее, черные играют ч.8, на что белые играют «а», ч.«b» и белым остается только завязать ко-борьбу.



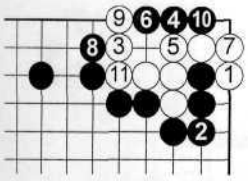
Д.74. Если белые после ч.6 еще раз попытаются играть в духе ти но ики, тогда после ч.Ю им все равно придется вести ко-борьбу, поскольку другого пути к спасению нет.



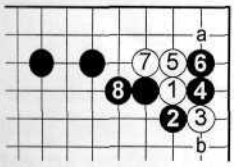
Д.75. Белые могут сыграть б.7. Если следующим ходом черные сразу играют в пункт «10», то белые ходом в пункт «8» строят глаза. Но черные выбирают правильный порядок ходов - ч,8 и только после него ч. 10. И снова возникает ко-борьба.



Д.76. Если черные ставят ч.1, то белые - срочно б.2 и спасаются. Если далее ч.«а», тогда б.«b», ч.«с» и 6.«d», создавая второй глаз.



Д.77. Вернемся к начальной позиции на д.70. Если черные ставят накадэ ч.4, то после хода б.11 возникает сэки, что невыгодно для нападающей стороны.

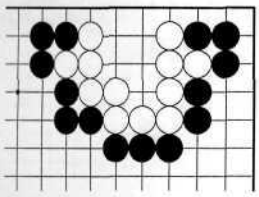


Д.78. Здесь показан вариант, ведущий к позиции, о которой шла речь.

Если далее последует б.«а» и ч.«b», то получится подобная позиция. Но белые могут сыграть в пункт «b» и пожертвовать углом, на что черные ответят «а». Это другой возможный путь.

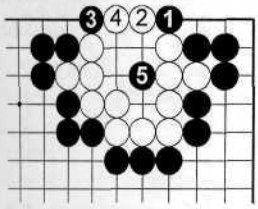
Способы разрушения глаз

После тренировок в выживании перейдем к методам атаки. Вам придется применить все, что вы узнали о приемах выживания в предыдущем разделе.



Д.79. У белых достаточно территории, но…

При ходе черных окруженная группа гибнет. Это типичный пример «смертельного ханэ».

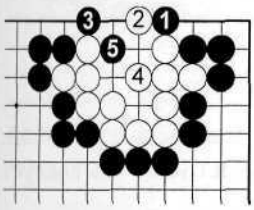


Д.80. Черные играют ханэ ч.1 и ч.3, уменьшая территорию противника, а затем ходят накадэ ч.5. Белые гибнут от гомоку накадэ.

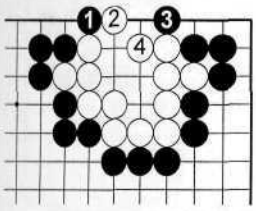
Проанализируем еще раз, как происходит уничтожение белых при «смертельном ханэ».

Во-первых, ходами ч.1 и ч.3 черные уменьшают территорию противника и одновременно не дают ему провести «ти но ики».

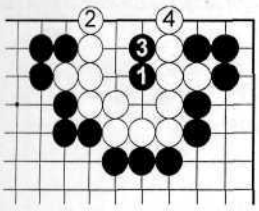
Во-вторых, после уменьшения территории противника черные играют ч.5 в пункт, в котором белые могли бы построить себе глаза. Ханэ и накадэ должны находиться в теснейшем взаимодействии. «Смертельное ханэ» обеспечивает возможность нанести противнику эффектный удар, лишающий его глаз.



Д.81. Если белые играют б.4, надеясь построить глаза, то после хода ч.5 у них остается лишь один глаз.

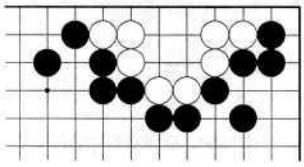


Д.82. Если же черные играют похожее ханэ, но только с другой стороны (а именно ч.1), то белые легко выскользнут и спасутся. Будьте внимательны! Здесь очень важен порядок ходов!

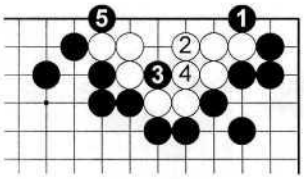


Д.83. Если черные спешат и сразу играют ч.1, то белые отвечают б.2 и б.4, увеличивая свою территорию. В результате получается только сэки.

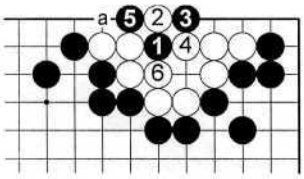
Упражнения для тренировки



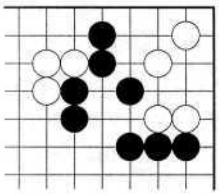
Д.84. Как черным выиграть при своем ходе?



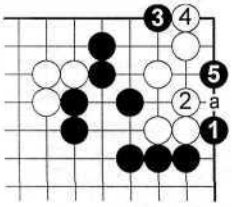
Д.85. Ханэ ч.1 — правильный ход. Впрочем, позиция симметрична, поэтому первый ход в пункт «5» тоже верен. Если вместо ч.3 черные сразу поставят камень в «5», то белые играют б.«3» и обеспечивают себе глаза. Будьте внимательны!



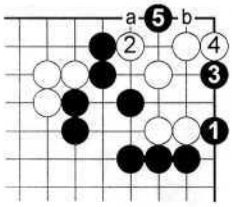
Д.86. Если черные начнут с вторжения в центр ходом чЛ, то белые отвечают б.2, 4, 6 после чего позиция становится неопределенной, ибо после хода черных в пункт «а» возникает коборьба.



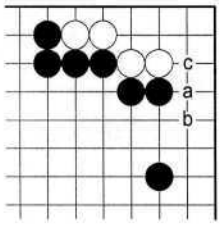
Д.87. На данной диаграмме приведен один из вариантов взаимного расположения черных и белых камней в цукэноби дзёсэки. При ходе черных белые должны быть уничтожены.



Д.88. Черные теснят противника ходом ч.1. Если белые вместо б.2 играют осаэ - «а», то черные перережут их ходом в пункт «2». Далее черные продолжают теснить белых - ч.3. Запомните этот вариант атаки. После хода ч.5 белые гибнут.

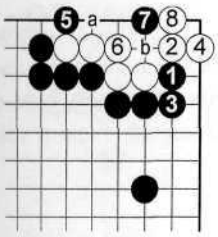


Д.89. Ход косуми б.2 оказывается для белых напрасной уверткой. Черные играют ч.3, 5 и выигрывают. На ход белых в пункт «а» следует ответ ч. «b», и наоборот. Пункты «а» и «b» — миаи.



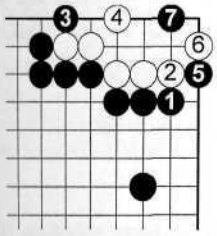
Д.90. Угол белых после варианта: б.«а», ч.«b» и б.«с» спасается.

Но если ход черных, белые гибнут. Какой порядок ходов выбрать черным, если белые играют тэнуки?

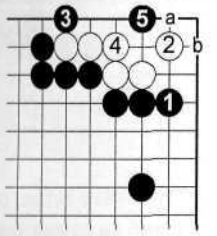


Д.91. Если черные играют ханэцуги ч.1, то у них ничего не получается. Белые выживают, поскольку после хода б.4 (сагари) образуются два глаза. В ответ на ч.7 белым важно ходом б.8 сделать глаз.

Далее, если ч.«а», то белые «b», и у них все в порядке.

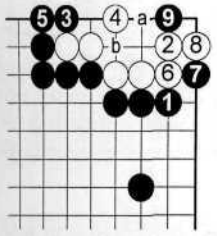


Д.92. Черные должны хладнокровно играть сагари ч.1 — прекрасный ход, решающий судьбу угла. Белые отвечают осаэ б.2, полагая, что это сильно, но в результате получается угол в 7 пунктов. Ходы черных ч.3, 5 и 7 — блестящий образец смертельного ханэ.

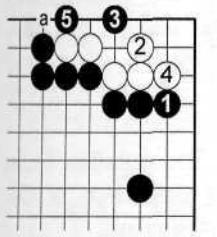


Д.93. Белые пытаются схитрить и играют хэкоми косуми б.2. Но после ханэ ч.3 и удара в центр ч.5 белые погибают. Если затем белые играют в пункт «а», то черные «b».

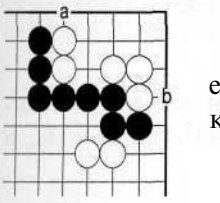
Ханэ ч.3 и накадэ ч.5 — классический пример смертельного ханэ. Именно так оно и выполняется.



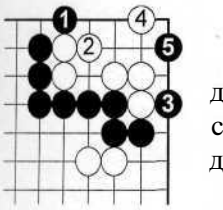
Д.94. Вариант с ходом б.4 более сложен, но и здесь черные играют снаружи 5 (именно так) и выигрывают. Ходы черных 7 и 9 — смертельное ханэ. Если далее белые а, черные вбрасывают b, и двух глаз нет.



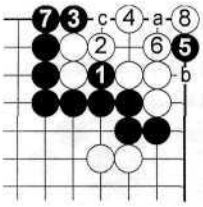
Д.95. На ход белых 2 черные играют 3 в середину глаза, а затем соединяются ватари 5. Однако если у белых имеется ханэ а, то эта тактика их спасает, и белые выживают.



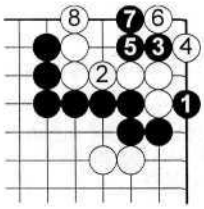
Д.96. Этот пример взят из практики. Черные могут выиграть при своем ходе. Здесь также используется ханэ, но с какой стороны начать? Какой ход должен быть первым — «а» или «b»?



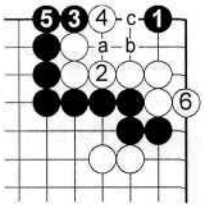
Д.97. Правильный порядок ходов - ханэ ч.1 и ч.3 - показан на данной диаграмме. Этими ходами территория белых сужается, а возможность построить два глаза исчезает. Если б.4, то ч.5. А если б.«5», то ч.«4». Эти два пункта — миаи. Ясно, что белые погибают.



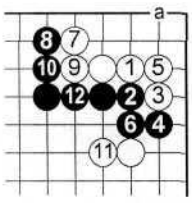
Д.98. Ходы ч.1, 3, приведенные на этой диаграмме, вульгарны. Ходом б.4 обеспечивается построение глаз. Если в ответ на б.8 черные берут камень ходом в пункт «а», то следует ход б.«Ь», Получается осицубуси с гарантией выживания. Черным остается довольствоваться хвостом в три камня, который они забирают ходом в пункт «с».



Д.99. Если черные начинают с ханэ ч.1, то белые соединяются 6.2 в духе ти но ики. В результате после б.8 получается маннэнко. Белые почти полностью в безопасности. Это для черных неудача.

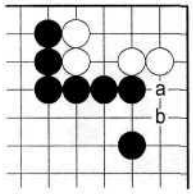


Д.100. ч.1 — типичный пример скороспелого, неумелого накадэ. В этом случае белым естественно играть 6.2, чтобы расшириться, а затем б.6 с той же целью. Далее ч.«а», б.«Ь», ч.«с», и им не остается ничего лучшего, как ко-борьба.

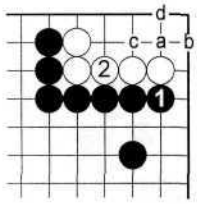


Д.101. Позиция, о которой шла речь, получилась в результате одного из хоси дзёсэки. Сыграть следующим ходом (6.13) в пункт «а» (в стиле мэ но ики) было бы ненужной уступкой.

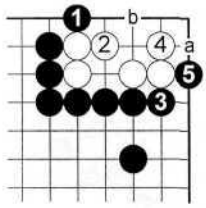
Можно, конечно, поменять порядок ходов б.11 и б.13, но тэнуки ходом б.13 делать не следует.



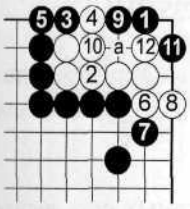
Д.102. При ходе черных белые гибнут. Но есть опасение, что при недостаточной внимательности можно ошибиться. Позиция напоминает предыдущую, в которой еще не произведен обмен ходами б.«а» и ч.«b». Решение как будто бы ясно, однако...



Д.103. ч.1 (осаэ) позволяет белым соединиться 6.2. Это ошибка. Если далее последует ч.«а», б.«b», ч.«с», 6.«d», то получится маннэнко, не более. Этот вариант уже рассматривался нами на д.52 данной главы.

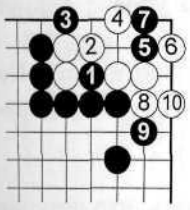


Д.104. Если черные сначала играют ханэ ч.1, а затем осаэ ч.3, они легко выигрывают. После 6.4 следует ход ч.5. Далее, если б.«а», то ч.«b», и наоборот. Так или иначе, белым не избежать гибели.



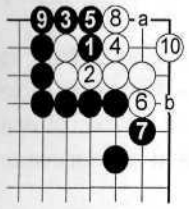
Д. 105. ч.1 — типичное поспешное накадэ, аналогичное показанному на д. 100.

Если вместо ч.9 черные играют ч.«10», тогда б.«а», ч.«9», и больше, чем ко-борьбы, ничего нет. А так — сэки.

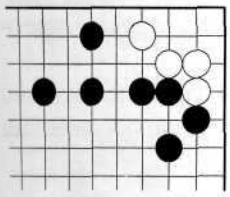


Д.106. Ходы ч.1, 3, как и в прежней позиции на д.98, не годятся. Белые ходом б.4 создают узкое, тесное внутреннее пространство, где удобно построить два глаза.

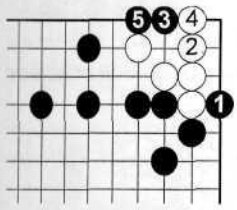
Ходы ч.5, 7 бесполезны, поскольку они лишь увеличивают потери.



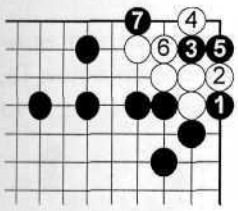
Д.107. Хасамидзукэ ч.1 — обычный простодушный ход новичков. После хода б.10 пункты «а» и «Ь» — миаи. Белые безусловно живут.



Д.108. На данной диаграмме снова позиция из хоси дзёсэки. Было бы ошибкой оценивать эту позицию белых как жизнеспособную. При ходе черных белые погибают.



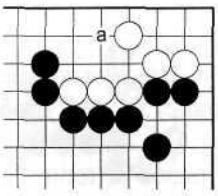
Д.109. Черные играют ханэ 1 и ходом 3 занимают середину глаза. Если белые вместо 4 играют 5, то черные отвечают 4. На ход 4, приведенный на диаграмме, черные отвечают хики 5, и теперь в этом месте глаза уже не сделать.



Д.110. Если белые ставят осаэ б.2, то пункт ч.3 становится кюсё на данной диаграмме. Ходом ч.7 черные лишают белых второго глаза.

Глава 4 Суть и способы решения проблем жизни и смерти

По мере роста силы игры, самое главное — рост понимания (интуиции) в вопросах судьбы камней. Накапливая опыт практической игры, игрок приучается интуитивно, лишь взглянув на позицию, оценивать, какие камни спасаются, а какие — гибнут.



Д.1. Эта позиция белых в опасности. При ходе черных есть выигрывающее судзи (комбинация). Игрок определенного уровня поймет это сразу.

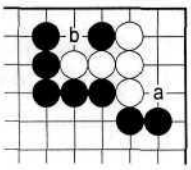
Черные играют «а» и одним ударом уничтожают противника. Но для того, чтобы легко увидеть этот ход, нам понадобится опыт предыдущих глав.

Чтобы понять, что ход черных «а» выигрывает, надо предварительно знать, что позиция белых в углу называется «угол в 6 пунктов» и что она гибнет при любом ходе, поскольку имеет слишком мало места для глаз.

Конечно, в умении отыскать из бесчисленного множества ходов правильную идею и на ее основе найти нужный ход большую роль играет и талант игрока. Но если обогатить свою эрудицию, запомнив типы тэсудзи и опираясь на основательное изучение их основ, то при решении задач на доске, эта эрудиция сыграет свою роль, вызывая в памяти аналогичные ситуации. Таким образом и возникнет игровая интуиция («кан»).

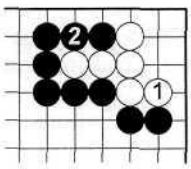
Чтобы выработать чутье к пониманию комбинаций, необходимо обыкновенное трудолюбие. Хорошее знание типичных судзи экономит время при практической игре. Вместо расчета десятиходовых вариантов, необходимых для выяснения результата борьбы, вы будете просчитывать только пару ходов, а остальные восемь будут для вас сами собой разумеющимися.

Решить, какой из ходов достигает цели, а какой нет — задача не из легких, но частично решить ее вам поможет материал данной главы, включающий наиболее распространенные судзи.

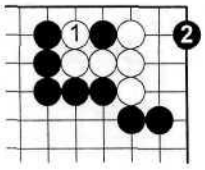


Д.2. Выживут ли белые при своем ходе и как? Вот вопрос.

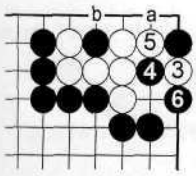
На первый взгляд может показаться, что ходом «а» белые выживают. То же самое кажется и при ходе белых «b».



Д.3. Если в рассматриваемой позиции белые испробуют первый вариант и походят осаэ б.1 с идеей расшириться, то черные соединяются. То, что угол в 6 пунктов гибнет при любом ходе, было подробно выяснено во второй главе.



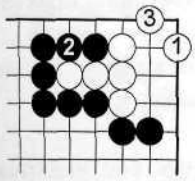
Д.4. Если белые ходом б.1 захватят камень с попыткой создать глаза, то черные играют субэри (скольжение) ч.2, и второго глаза у белых не получается. На всякий случай можете убедиться сами.



Д.5. Если белые попытаются сыграть далее б.3, 5, то черные отвечают ч.6, обеспечивая соединение.

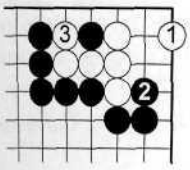
Если затем б.«а», то черные «b» и наоборот. В любом случае глаз только один.

Вроде бы у белых нет пути к спасению. Но обратите внимание на ход черных ч.2 на предыдущей диаграмме.



Д.6. Вспомним пословицу: «Лучший пункт противника — мой лучший пункт». Проверим пословицу на практике.

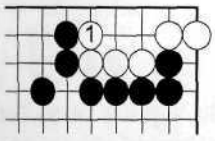
Белые играют в пункт 2-1. Если черные в ответ соединяются ч.2, то белые занимают второй пункт 2-1 и обеспечивают себе два глаза.



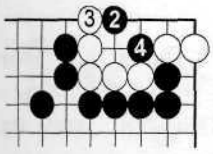
Д.7. Если же ч.2, то б.3, строя второй глаз на месте черного камня.

Теперь ясно, что у черных нет выигрывающего ответа на правильный ход белых.

Комбинации на порчу глаз

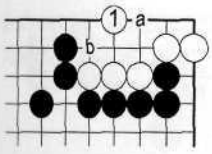


Д.8. Казалось бы, осаэ б.1 — естественный ход в стиле ти но ики. На самом деле в ограждении белых остается уязвимое место, которое черные могут использовать.



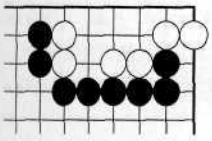
Д.9. Черные играют ч.2. Одним ходом они берут полный контроль над белой группой.

Далее ход ч.4 — соль всей комбинации. Белые не могут играть осаэ ни с одной, ни с другой стороны. Хорошенько запомните это судзи.



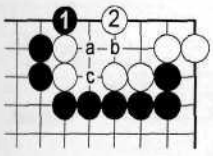
Д.10. На самом деле белые имеют возможность защититься в данной ситуации. У них есть ход б. 1. В ответ на цукэ черных «а» необходима бдительность. Теперь ход «b» совершенно правилен.

Заметьте, что на предыдущей диаграмме черные начинали атаку именно с пункта «1», центра тройки камней.

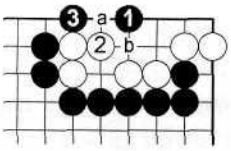


Д.11. Здесь позиция белых немного шире, чем на диаграмме 8.

А как черным здесь выиграть при своем ходе?



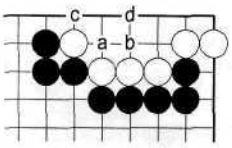
Д.12. Если здесь применимо смертельное ханэ, то речь может идти только о ходе ч.1. Но белые отвечают тоби б.2 (прекрасный ход) и выживают. Если ч.«а», то б.«b», получая в углу магарисимоку. Если вместо «b» белые играют «с», они тоже выживут, но не в этом дело. Главное, что ход ч. 1 плох.



Д.13. Ход ч.1 — тот же, что и ход б.2 на предыдущей диаграмме. Как в пословице: «Лучший пункт противника — ...»

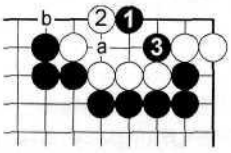
За неимением лучшего белым приходится играть б.2.

Ч.3. Если далее б.«a», то ч.«b», не давая противнику соединиться.

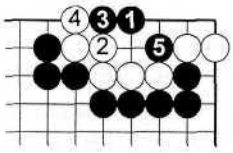


Д.14. Ход черных. Подобная ситуация часто встречается на практике.

После ч.«a», б.«b», ч.«c» и б.«d» черные забирают камень. Вроде бы они должны быть довольны? Но нет ли выигрывающего судзи?



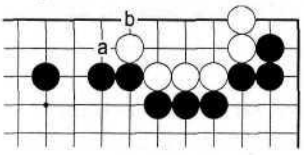
Д.15. Черные играют ч.1 в центр к трем. Если белые соединяются какэцуги б.2, то черные ч.3, планируя уттэгаэси. Это судзи. Белые неизбежно должны играть цуги «a», на что черные отвечают сагари «b». Теперь белые не могут нажать на черных ни справа, ни слева. Понятно, что они погибли.



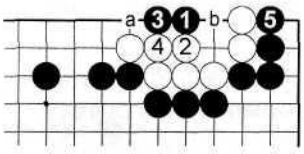
Д.16. Если белые прочно соединяются б.2, у черных вроде бы возникают трудности, но...

Ч.3, б.4. И черные завершают атаку ходом ч.5, уже известным нам техническим приемом.

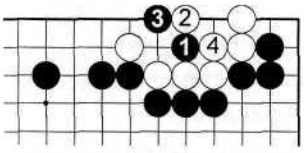
И опять белые не могут подступиться ни справа, ни слева, вследствие чего гибнут.



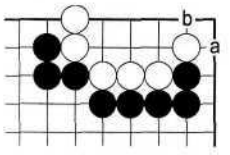
Д.17. При ходе черных белые погибают. За черных было бы вульгарно играть осаэ «a» — белые отвечают сагари «b», получая жизнеспособную форму «кусигата».



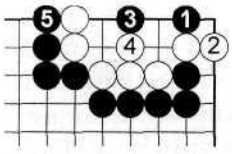
Д.18. Правильный ход черных — в центр к тройке ч.1. Этот прием неоднократно встречался выше. После б.2, 4 черные играют ч.5, делая осаэ снаружи и угрожая уттэгаэси. Затем на б.«a» черные отвечают «b», и белые погибают.



Д.19. Цукэ ч.1 при определенных обстоятельствах является судзи. Здесь возникает ко-борьба. В данном случае безоговорочной победы не получается. Значит, этот ход не годится.

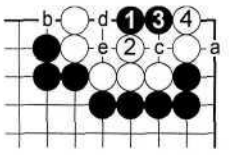


Д.20. Данная ситуация часто встречается на практике. Как играть черным при своем ходе? Естественно, на ч.«a» белые отвечают «b», образуя форму «кусигата». Однако в этой позиции закономерным результатом должна быть ко-борьба.

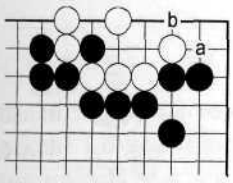


Д.21. Хасамидзукэ ч.1 — ход точный, прямо в пункт, где на предыдущей диаграмме строилась кусигата. Это ход высшего класса.

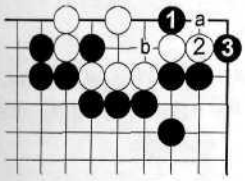
Если далее следуют ч.3 и ч.5, белым не остается ничего лучшего, чем ко-борьба.



Д.22. Хоть эта позиция и похожа на д.18, но здесь ход ч.1 не проходит. А все из-за того, что после б.4 возникает возможность построения второго глаза ходом «a». Черных постигает неудача. Если далее ч.«b», б.«c», ч.«d», б.«e», то пункты «1» и «a» становятся миаи.



Д.23. При ходе черных белые погибают. Но если ч.«а», то белые «b», строя кусигата. Поэтому черным следует играть хасамидзукэ «b».

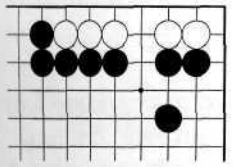


Д.24. Ходы ч.1, 3 вначале кажутся неубедительными, но на самом деле это впечатление обманчиво. Если далее б.«а», то ч.«b» с двойным атари.

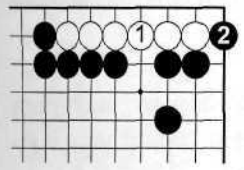
Хорошенько запомните этот интересный пример.

Д.25. На опыте предыдущей диаграммы мы приходим к выводу, что белым остается только ход б.4 в центр. Тогда ч.5, портя глаза, а затем ч.7, окончательно уничтожая возможность построения двух глаз. Если белые берут два черных камня, черные в ответ забирают один, и белые гибнут.

Прием хэкоми



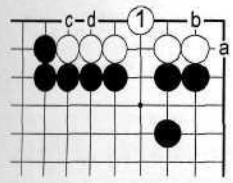
Д.26. Подумайте, как белым спастись при своем ходе? На первый взгляд ничего не выходит...



Д.27. Если б.1, выстраиваясь в линию, то черные ханэ ч.2, и получается известная позиция «6 в линию», которая погибает.

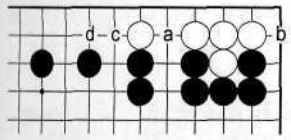
А если белые играют первым ходом в пункт «2», то ч.«1» с тем же результатом.

Но все же у белых есть судзи, обеспечивающее жизнь.

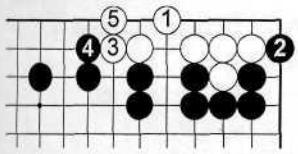


Д.28. Б.1 — довольно остроумный ход. Далее ч.«а», б.«b», ч.«с», б.«d», создавая по глазу справа и слева.

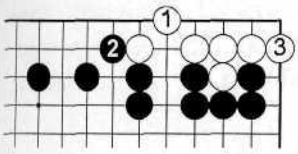
Эта комбинация называется «хэкоми но судзи». Здесь чувствуется прелесть этюдного стиля.



Д.29. Белым при своем ходе надо выжить. Если они сыграют «а», тогда ч.«b», б.«с», ч.«d» и получается мертвая группа «6 в линию».

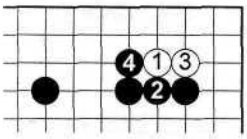


Д.ЗО. Только знающий прием хэкоми сыграет б.1. Далее белые играют б.3 и б.5, строя глаза. Окруженная группа живет.

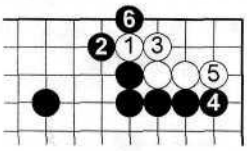


Д.31. Если черные осаэ ч.2, то белые сагари б.3. Получается жизнеспособная группа с глазом «4 в линию».

Различные типы «ко»

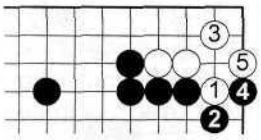


Д.32. В показанной форме иккэндзимари имеется эффективный прием для разрушения территории в углу, а именно ход б.1 (нодзоки), на который черные соединяются ч.2. Далее, б.3, ч.4. Посмотрим, что будет дальше.



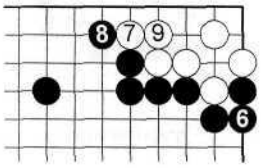
Д.33. Ходы б.1 и 6.3 с желанием расшириться не достигают цели.

Позиция, возникающая после ч.4 и 6.5 (угол в 7 пунктов) нам уже известна. Черные играют ч.6, и белые гибнут.

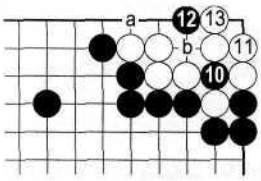


Д.34. Белые играют ханэ б.1 и какэцуги б.3. Используя только этот прием, белые могут надеяться на выживание. После ч.4 и б.5 возникает ко-борьба.

Такое вторжение в форму иккэндзимари является типичным тэсудзи в практической игре.

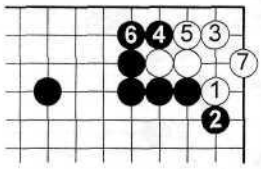


Д.35. В позиции, приведенной на предыдущей диаграмме, обоим сторонам ничего не остается, как отчаянно бороться в ко-борьбе. Если черные захотят уклониться от нее (или ее проиграют), то им придется соединиться ч.6. Тогда б.7 и б.9 - расширяясь и выживая.

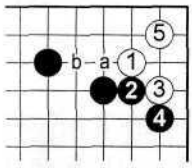


Д.36. Черные снова берут ко ходом ч.Ю. Белые отказываются от продолжения ко-борьбы и играют б.11, поскольку они уже спасены.

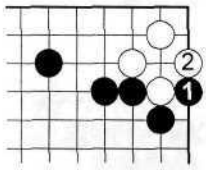
ч.12, 6.13, и в углу уже есть глаз. Если далее ч.«а», то б.«b». А если черные вместо «12» играют ханэ «а», то белые «12», получая два глаза.



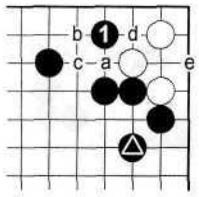
Д.37. Если черные не надеются выиграть ко-борьбу, им лучше сыграть ханэцуги ч.4, 6 и отдать белым небольшую территорию в углу.



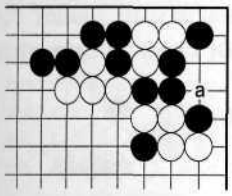
Д.38. На диаграмме приведен обычный вариант вторжения в форму когэймадзимари от хоси. Так как форма когэймадзимари прочная, белые не могут выжить безусловно. Им приходится искать ко-борьбу, что они и делают вплоть до хода 6.5. Также правильно предварительно обменяться ходами: б.«а» и ч.«b».



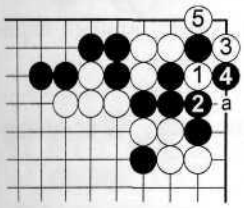
Д.39. Продолжая предыдущий вариант, черные играют ханэ ч. 1 (сильный ход), а белые начинают ко-борьбу ходом б.2. Это типичный ход, имеющий прямую связь с окружающей обстановкой. Белые пришли к тому, к чему стремились.



Д.40. Если у черных есть камень А или что-нибудь вроде этого (словом, если снаружи у них крепко), то они могут играть ч.1, разрушая глаза противника. Если далее б.«а», то черные «b». Однако, если черные вместо «b» сыграют «с», то белые играют «d», ч.«b», б.«е» и выживают. Будьте внимательны.

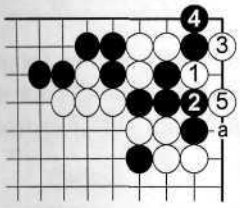


Д.41. Эта позиция тоже является типичным вариантом из дзёсэки. Черным, если общая ситуация спокойна (то есть нет более важных дел) необходимо сыграть «а». Иначе три обреченных камня белых смогут без боязни завязать ко-борьбу (в которой черные ничем не рискуют).

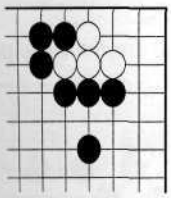


Д.42. Маневр белых б.1, 3, 5, создающий ко-борьбу, часто применяется в практической игре.

В этой тяжелой ко-борьбе белые проиграют, если после выигрыша борьбы в пункте «3» они не смогут выиграть во второй раз в пункте «1», после чего останется только сходить в «а».

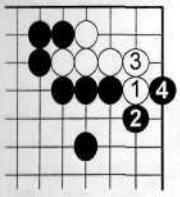


Д.43. Если черные захотят сделать сагари ч.4, то после б.5 все равно получается ко-борьба. Так как белые, выиграв один раз ко-борьбу, смогут ходом в «а» взять черных, то этот вариант по сравнению с д.42 им даже выгоднее.

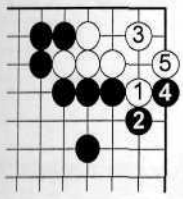


Д.44. Хотя эта позиция похожа на д.32, она сильно от нее отличается. Как белым выжить при своем ходе?

Этот тип жизнеспособной позиции часто встречается на практике.

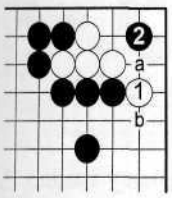


Д.45. Белые играют б.1, 3 с надеждой расшириться и выжить. Но получается угол из 7 пунктов с ходом черных. Черные играют ч.4, и тому, кто читал главу 2 этой книги, остальное должно быть ясно. Белые погибают.

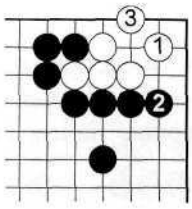


Д.46. Маневр б.1, 3 ведет к ко-борьбе и как будто бы является решением вопроса, аналогичным д.34.

Но в действительности черные могут обойтись без ко-борьбы. Взгляните на следующую диаграмму.

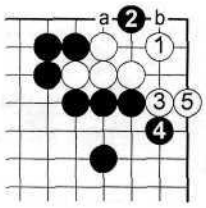


Д.47. После ч.2, поразительно хитрого и коварного хода, белые погибнут, не успев применить ко-борьбу. Если белые цуги «а», то черные «b», и белые погибают (см. д.42 на стр. 13). А если белые «b», то черные, разумеется, разрезают в пункте «а».



Д.48. Если подумать о ходе ч.2 на предыдущей диаграмме, станет ясно, что у белых есть возможность спастись, если они сами займут этот пункт. Итак, б.1.

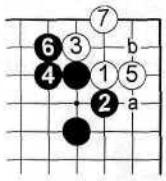
Если ч.2, то б.3 — скромно, но изящно строя глаза..



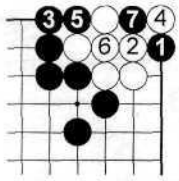
Д.49. Ход ч.2, приведенный здесь, рассчитан на убийственный вариант: б.«а», ч.«3», но…

Белые не попадаются в ловушку, а играют б.3, 5.

Далее ч.«а», б.«b», создавая неприступное магарисимоку. А если черные «b», то белые «а» и все равно выживают.

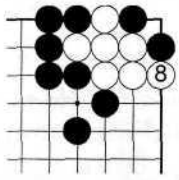


Д.50. В форме иккэндзимари существует стандартное вторжение. Один из вариантов начинается с цукэ б.1. После б.7 белые выживают, хотя и скромно. Если черные осаэ «а», то белые «b», получая глаза. Но у черных есть и другой маневр...

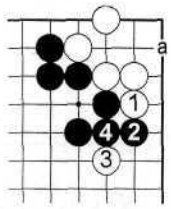


Д.51. Если ч. 1 в пункт 2-1, то 6.2, 4, выживая без ко-борьбы.

Если далее ч.5 с нападением, то белые цуги б.6, черные берут камень ч.7.

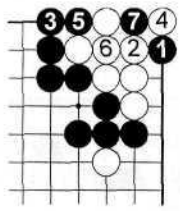


Д.52. Белые играют б.8, нападая с тыла и создавая осицубуси. У них обеспечены два глаза, и черные ничего не могут поделать.



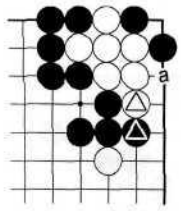
Д.53. Позиция, показанная на д.50, вполне жизнеспособна для белых.

На данной диаграмме белые используют сэнтэ для ходов 6.1 и б.3. Теперь надо сказать о возможном ходе черных в пункт «а».



Д.54. Вариант *чЛ* - ч.7 тот же, что и на д.51. Но на этот раз после ч.7 нельзя избежать ко-борьбы, поскольку у белых теперь нет прежнего ловкого маневра.

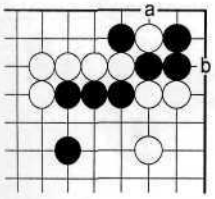
На всякий случай проанализируем эту позицию…



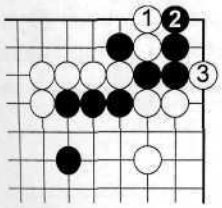
Д.55. Из-за того, что с каждой стороны добавилось по одному камню Δ и •, осицубуси стало невозможным. И белые не могут сделать выгодный ход в пункте «а», поскольку сами себе урезали один пункт свободы.

Какая ирония судьбы!

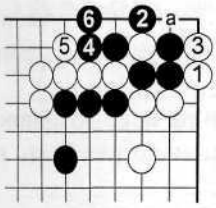
Сагари на первую линию



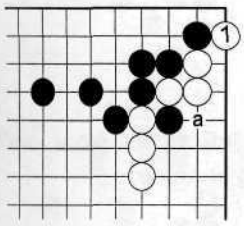
Д.56. Как здесь сыграть белым? Если ход черных, то они играют «а». Что предпринять белым, чтобы помешать противнику выжить? Ход «а» или «b»?



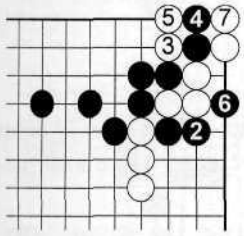
Д.57. Ход б.1 — решительное сагари. На ч.2 следует ханэ б.3. Теперь черные не могут сделать второго глаза из-за дамэдзумари. Перед вами еще одно подтверждение пословицы: «Лучший пункт противника — мой лучший пункт».



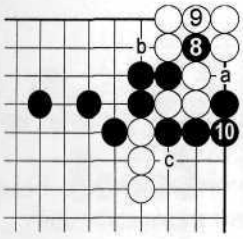
Д.58. Белые первым ходом не должны играть б.1, так как черные могут ответить ч.2. После ч.б белым ничего остается, как завязать коборьбу, играя в пункт «а». Разрешить черным играть в пункт «2» — непростительная ошибка.



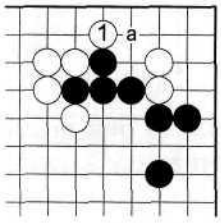
Д.59. Ханэ б.1 — очень плохой ход. Белым обязательно следовало играть «а». Теперь же у черных появляется замечательное судзи.



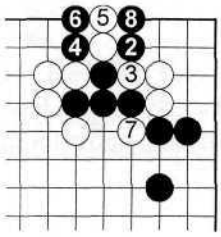
Д.60. Черные играют решительное осаэ ч.2. На б.3 следует сагари ч.4. Возникает типичная борьба сэмэай. Как и задумано, со взятием двух черных камней ходом б.7 все идет как надо.



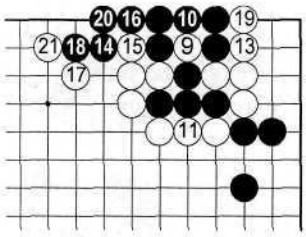
Д.61. Черные ходом ч.8 уничтожают глаз, соединяются ч.Ю и выигрывают. Если теперь б.«а», то ч.«b». А если б.«с», то черные нападают - «а» и выигрывают.



Д.62. После ханэ б.1 черные не могут предотвратить соединения. Что же произойдет, если черные играют осаэ в пункте «а»?



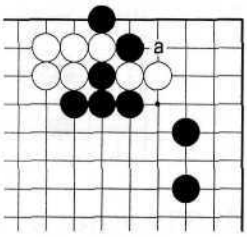
Д.63. Белые разрезают б.3 и в ответ на ч.4 играют сагари б.5. Черные обеспокоенные этим разрезанием, должны вылезать своей группой, но... Предположим, они не почувствовали беды и продолжают преследовать ходом ч.6. Тогда их перерезают в пункте б.7 и заставляют взять два камня.



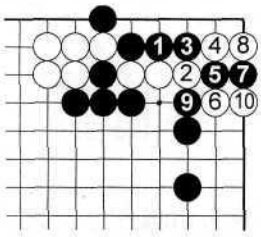
Д.64. Дальнейшее происходит с быстротой молнии. Продолжая б.9 и б.11 (начало комбинации) и до б.21, все происходит форсированно. Черные погибают.

Этот распространенный тип судзи с сагари на первую линию и последующим сдавливанием следует хорошенько разобрать и запомнить.

ч.12 - соединение (9)

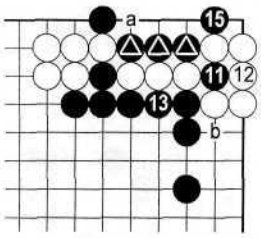


Д.65. Что будет, если черные начнут свои действия с хода «а»? Вопрос очень сложный, и ответить на него сходу непросто.



Д.66. Проанализируем, что получится после ходов ч.1, 3. Если белые вместо 6.4 играют в пункт «5», то черные осаэ «4» с выигрышем сэмэай.

Поэтому белые отвечают б.4 как на диаграмме. Но черные играют кири ч.5 и сагари ч.7, рассчитывая на последующее сжатие. Ходом б.10 белые берут два камня.

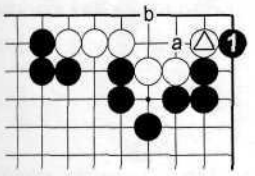


Д.67. Ходы ч.11, 13 и 15 — чисто форсированный вариант, использующий три черных камня •.

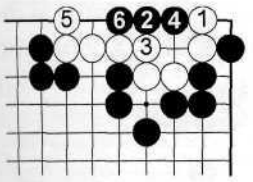
Таким образом, ход ч.1 на диаграмме 66 вполне обоснован. Если теперь белые вбрасывают «а», то черные спокойно нажимают «b».

Б. 14 - соединение (11)

Соединение и построение глаз

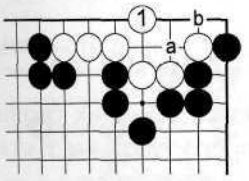


Д.68. На ханэ ч.1 белые обязаны присоединить камень А к остальной группе. Но если они прочно соединятся ходом «а», то после удара «b» белые останутся без двух глаз.

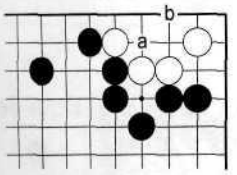


Д.69. Если белые ставят сагари б.1, то черные смогут сыграть ч.2, в результате чего получается ситуация саммоку накадэ.

Пункт «2» на данной диаграмме и пункт «b» на предыдущей — кюсё для белых, что дает повод для размышлений...



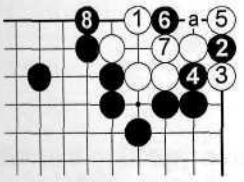
Д.70. Обратите внимание на ход б.1. Если черные «а», то белые сагари «b», обеспечивая себе полную безопасность. Другими словами, ход б.1 дает полную гарантию двух глаз. Если рассматривать этот ход с точки зрения соединения для построения глаз — это тэсудзи.



Д.71. Данная позиция является результатом одного из вариантов такамоку дзёсэки.

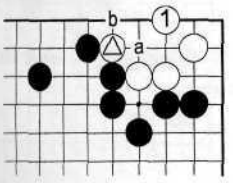
Как лучше сыграть белым, чтобы выжить?

Если они прочно соединяются «а», то черные «b», и белые погибают без осложнений.

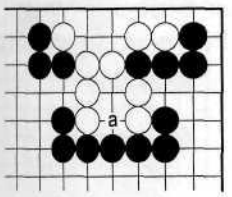


Д.72. Кажется, что какэцуги б.1 достаточно, чтобы обеспечить два глаза, однако...

После цукэ ч.2 и накадэ ч.6 выясняется, что первый ход белых их не спасает. Если же вместо б.3 сыграть в пункт «7», то последует вариант: ч.«а», б.«3», ч.«4» и в результате получается всего лишь коборьба.



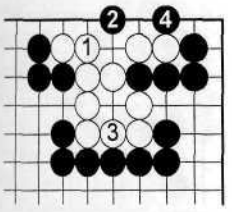
Д.73. Ход б.1 обеспечивает возможность для камня А соединить со своими. Это и есть правильное решение. Если ч.«а», то б.«b». Сыграно всего лишь одним пунктом правее, и черные уже не могут помешать белым построить глаза.



Д.74. Ход белых. Эта задача на ту же тему — соединение с построением глаз.

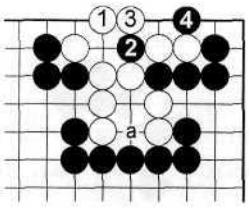
Если белые при своем ходе играют «а», то очень просто догадаться, как им помешать сделать второй глаз наверху.

Попробуйте построить за белых два глаза, начиная по-другому.



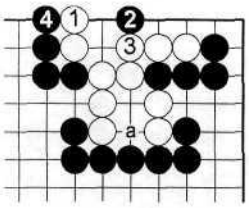
Д.75. Давайте изучим варианты ход за ходом.

Если белые сыграют прочное цуги б.1, то черные занимают пункт ч.2 и больше одного глаза не получается. Если б.3, то ч.4, и наоборот.

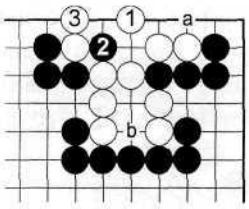


Д.76. Ход б.1 рассчитан на вариант: ч.«а», б.«2» с гарантией двух глаз, но... Черные играют ч.2, 4 так, как показано на этой диаграмме.

В результате у белых не хватает темпа, чтобы сделать глаз ходом в пункт «а».

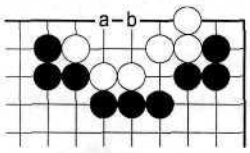


Д.77. Белые опускаются б.1 в духе ти но ики. Но у черных находится судзи ч.2, 4. Если теперь б.«а», то черные через уттэгаэси забирают два белых камня и уничтожают второй глаз. Белые погибают.



Д.78. Белым поможет спастись рассмотренный только что прием — ход б.1.

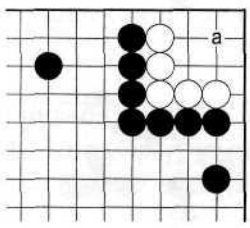
Если черные разрезают ч.2, белые опускаются б.3 и их группа становится неприступной. Для построения второго глаза им достаточно занять один из пунктов миаи «а» или «b». Белые живут.



Д.79. Упражнение для тренировки

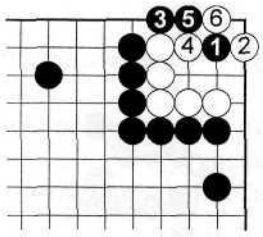
Здесь то же самое судзи. Найти нужный ход нетрудно. Если белые «а», тогда черные «b» с выигрышем (сравните с д.72).

Итигомас

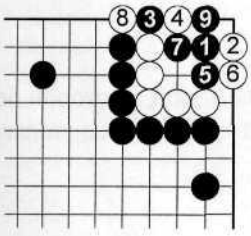


Д.80. Квадратную форму в углу из 9 пунктов принято называть «итигомас» (мерка), или «плотничий угольник» в англо-американской терминологии Го.

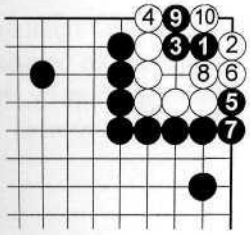
В этой позиции возникает много вариантов. Чтобы все было в порядке, белым нужно защититься ходом в пункт «а».



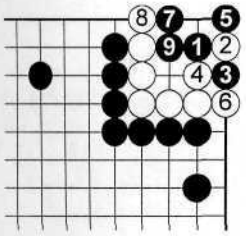
Д.81. Если черные имеют сэнтэ в этой позиции, то они будут нападать, начиная именно с хода ч.1, являющегося кюсё для белых. В ответ белые делают цукэ в наилучшем пункте. Результатом является ко-борьба.



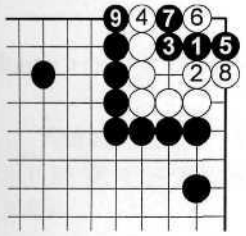
Д.82. Белые могут захотеть сыграть осаэ б.4, но это плохой ход. Отвечая на него, черные давят ч.5, 7 и 9, и несмотря на ко-борьбу (которая здесь ничего не меняет) выигрывают, ибо получается известная ситуация гомоку накадэ.



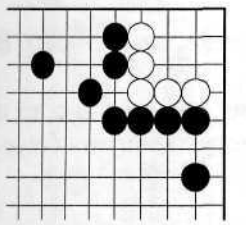
Д.83. У черных также есть ход цукиатари ч.3. Результат тот же, что и на д.81 — ко-борьба. Но здесь черные, если и проиграют ко-борьбу, получат меньше убытков во внешнем влиянии.



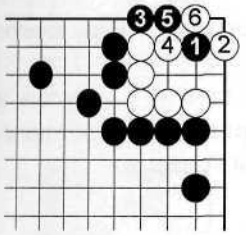
Д.84. Ханэ ч.3 — плохой ход. В продолжении до ч.9 получается ко-борьба, но по сравнению с предыдущей диаграммой ее труднее выиграть. А в случае проигрыша черные получают меньше очков.



Д.85. Ход б.2 однозначно плох. После ч.9 белые из-за дамэдзумари не могут забрать четыре камня противника и погибают.

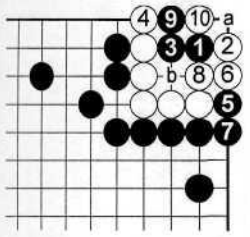


Д.86. Та же позиция, но с лишним дамэ. Исходя из уже известного, больше чем на ко-борьбу рассчитывать нельзя. Но не любым способом...



Д.87. В варианте ч.1 - б.6 (как и на д.81) получается ко-борьба.

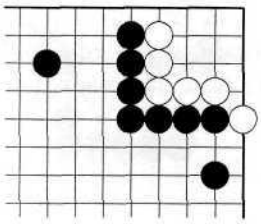
Но данная позиция отличается тем, что получить ко-борьбу другими средствами не удастся.



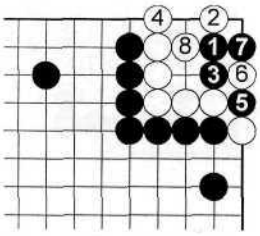
Д.88. В порядке опыта проанализируем в данной позиции вариант д.83.

После б.10 вместо ко-борьбы белые безоговорочно спасаются. Если черные берут ко ходом «а», то белые проводят осицубуси - «b».

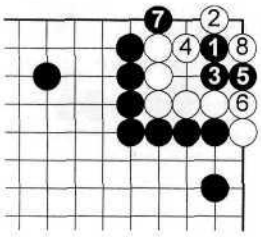
Вот какие изменения вносит разница всего в одно дамэ.



Д.89. Если наружное дамэ отсутствует, но на одной из сторон белые имеют камень ханэ, то все равно получается ко-борьба, только результат ее будет несколько иным.

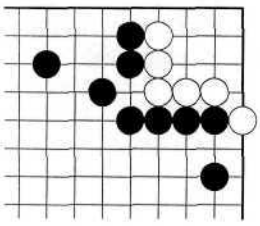


Д.90. Белые играют б.2 с той стороны, где нет ханэ; это принципиально. Далее все идет как на д.81, где завязывается ко-борьба, только несколько иначе. Если здесь белые выиграют ко-борьбу, то они получат больше влияния снаружи, чем в предыдущих случаях.

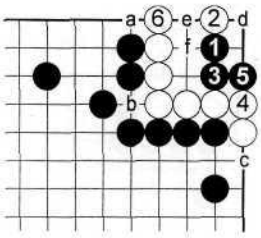


Д.91. Вариант б.4 - б.8 ведет к ко-борьбе.

Если черные вместо ч,5 играют ханэ в пункт «7», получается сэки.

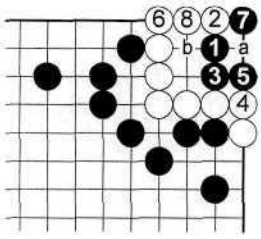


Д.92. В этой позиции, где у белых наружное дамэ и ханэ с одной из сторон, им не о чем беспокоиться.



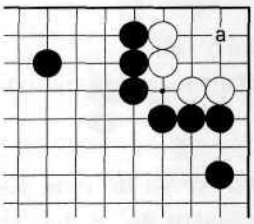
Д.93. На ч.1 белые отвечают б.2 с той стороны, где нет ханэ. В варианте б.2-б.6 получается маннэнко.

Если черные и займут когда-нибудь внешние дамэ a, b и c, то и тогда после ходов 4.«d», б.«e», 4.«f» они не смогут выиграть безусловно.



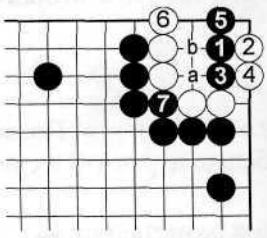
Д.94. Та же позиция, но здесь дамэ так много, что белые имеют шанс выжить без маннэнко.

После приведенного варианта белые берут камень ходом «a» и затем играют в пункт b, угрожая осицубуси. Черные не успеют ничего сделать, даже если попытаются заполнить дамэ снаружи.

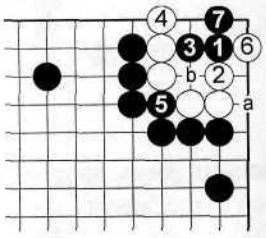


Д.95. Йезаконченный «плотничий угольник» нежизнеспособен. Запомните эту позицию без камня на хоси.

Конечно, важнейшим пунктом для обеих сторон является «а».



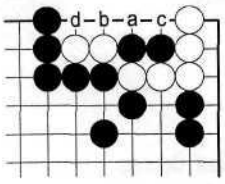
Д.96. Б.2 не ведет к спасению. После ч.3, 5 и 7 сказывается дефект в позидии белых, и они погибают. Если далее б.«а», то ч.«b», что приводит к саммоку накадэ.



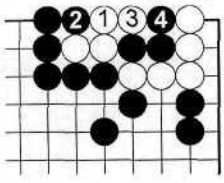
Д.97. На б.2, 4 черные отвечают ч.5, и белым не выжить. Если после магари ч.7 белые ходят «а», то черные разрезают «b».

Иси но сита

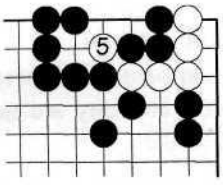
Иси но сита — это особая комбинация с повторным нападением. В практической игре иси но сита встречается редко, но в композициях, где она применяется, ощущается особый шарм.



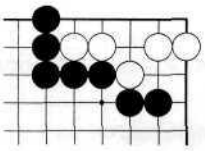
Д.98. В данной позиции после б.«а» ч.«b», б.«с» черные играют прямо под «а». Белые берут этот камень, и черные играют «d». Второго глаза нет.



Д.99. Белые делают с виду невыгодный, шутовской ход сагари б.1, позволяя себя захватить. Но после ч.2, б.3 и ч.4...

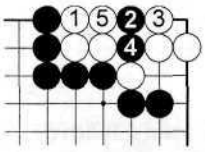


Д.100. Белые разрезают б.5 и теперь уже сами захватывают три камня противника. Существует два классических типа иси но сита. Здесь четыре пожертвованных камня имеют форму латинской буквы

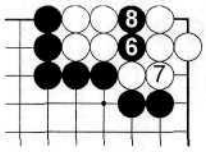


Д.101. А в этой позиции кроется иси но сита второго типа.

Не правда ли, с первого взгляда кажется, что белым здесь не выжить?



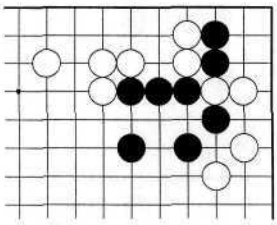
Д.102. Белые играют б.1, решительно действуя в духе ти но ики. Казалось бы, черные добиваются уничтожения глаза ходами ч.2 и ч.4. Но после б.5 возникает позиция, в которой возможна иси но сита второго типа в форме квадрата.



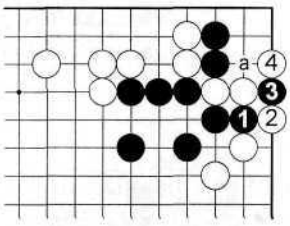
Д.103. Белые хладнокровно реагируют на атари ч.б в пункт «7». После того, как черные забирают четыре камня ходом ч.8, белые играют б.9 слева от «6», образуя второй глаз.

Другое название иси но сита — атокири (повторное разрезание).

Жертвы

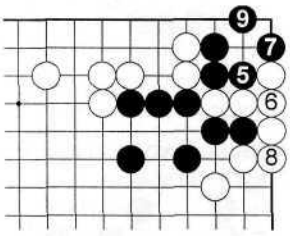


Д.104. Ход черных. Найдите способ спасения двух камней в углу. Хотя здесь и мало места, но такой маневр существует.



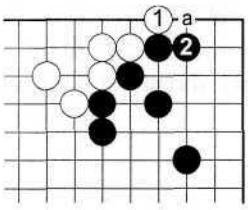
Д.105. Черные играют ч.1, 3, отдавая камень в жертву. Это и есть судзи. Если вместо ч.3 сыграть «а», то белые соединятся, и спасения не получится.

Ход б.4 как будто бы тоже не оставляет надежд...



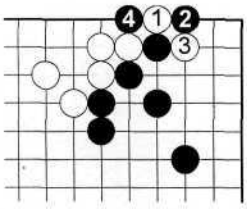
Д.106. Черные, играя атари ч.5 и ч.7, все время сохраняют сэнтэ. Далее они играют ч.9, занимая второй пункт 2-1 и образуя два глаза.

Получить такие маленькие глаза, но все же получить их — это, можно сказать, высший образец метода мэ но ики.

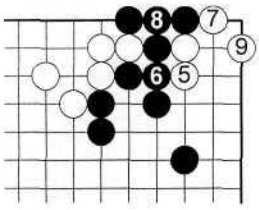


Д.107. Это пример ёсэ, возникшего на основе хоси дзёсэки.

Если белые играют ханэ б.1, то черные должны скромно ответить ч.2 и позволить белым продолжать игру в пункт «а». Почему же не стоит черным делать осаэ в «а»?

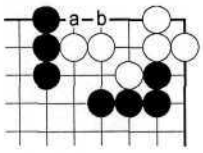


Д.108. Если черные поскупятся и ответят ч.2, как на этой диаграмме, то белые играют кири б.3. У них появляется возможность выжить подобно тому, как на диаграммах 104-106.



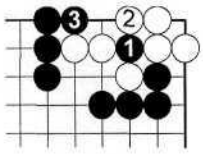
Д.109. Далее белые играют кикаси б.5, атари б.7 на пункт 2-1 и 6.9 на второй подобный пункт с построением двух глаз.

Если черные играют ходом ч.8 на пункт ниже «7», возникает коборьба. Иных возможностей нет.

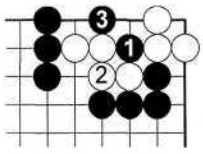


Д.110. Как черным выиграть при своем ходе? Если ч.«a», то б.«b», а если ч.«b», то белые «a». Вроде бы белые неуязвимы?

Решение самое простое — жертва.



Д.111. Неожиданно черные играют ч.1, отдавая камень на съедение. Если теперь б.2, то ч.3.



Д.112. Если белые соединяются цуги б.2, то черные портят глаз белых ходом ч.3. Белые погибают.